st Roland Service Center or authorized Roland

**IIDAD**
. Ltd
nd Floor
ime Plaza
aria Trinidad W.I.
(868)638 6385

**IGUAY**
**Musica S.A.**
risco Acuna de Figueroa
11.800
evideo, URUGUAY
(02) 924-2335

**IEZUELA**
**umentos Musicales**
**ro,C.A.**
s industrias edf.Guitar
rt
na Industrial de Turumo
as, Venezuela
(212) 244-1122

## ROPE

**TRIA**
**d Elektronische**
**kinstrumente HmbH.**
**rian Office**
rd-Bodem-Gasse 8,
20 Innsbruck, AUSTRIA
(0512) 26 44 260

**GIUM / FRANCE / LAND / EMBOURG**
**d Central Europe N.V.**
straat 3, B-2260, Oevel
terlo) BELGIUM
(014) 575811

**CH REP.**
**JDIO**
asovska 626.
98 00 Praha 9,
CH REP.
(2) 666 10529

**MARK**
**d Scandinavia A/S**
havnsvej 7, Postbox 880,
100 Copenhagen
MARK
3916 6200

**AND**
**d Scandinavia As, Filial nd**
ontie 5
01510 Vantaa, FINLAND
(0)9 68 24 020

**MANY**
**d Elektronische kinstrumente HmbH.**
rasse 96, 22844
erstedt, GERMANY
(040) 52 60090

**ECE**
**LAS S.A.**
**c Sound Light**
New National Road
s 26442, GREECE
2610 435400

**NGARY**
**d East Europe Ltd.**
house Area 'DEPO' Pf.83
46 Torokbalint,
GARY
(23) 511011

**AND**
**d Ireland**
almount Park, Calmount
ue, Dublin 12
blic of IRELAND
(01) 4294444

**Y**
**d Italy S. p. A.**
delle Industrie 8,
Arese, Milano, ITALY
(02) 937-78300

**NORWAY**
**Roland Scandinavia Avd.**
**Kontor Norge**
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

**POLAND**
**MX MUSIC SP.Z.O.O.**
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

**PORTUGAL**
**Roland Iberia, S.L.**
**Portugal Office**
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

**ROMANIA**
**FBS LINES**
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

**RUSSIA**
**MuTek**
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.l
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

**SPAIN**
**Roland Iberia, S.L.**
Paseo García Faria, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: 93 493 91 00

**SWEDEN**
**Roland Scandinavia A/S**
**SWEDISH SALES OFFICE**
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (0)8 702 00 20

**SWITZERLAND**
**Roland (Switzerland) AG**
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

**UKRAINE**
**TIC-TAC**
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

**UNITED KINGDOM**
**Roland (U.K.) Ltd.**
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

## MIDDLE EAST

**BAHRAIN**
**Moon Stores**
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 17 211 005

**CYPRUS**
**Radex Sound Equipment Ltd.**
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

**IRAN**
**MOCO INC.**
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

**ISRAEL**
**Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.**
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

**JORDAN**
**AMMAN Trading Agency**
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

**KUWAIT**
**EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.**
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

**LEBANON**
**Chahine S.A.L.**
Gerge Zeidan St., Chahine
Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

**OMAN**
**TALENTZ CENTRE L.L.C.**
P.O. BOX 37, MUSCAT,
POSTAL CODE 113
TEL: 931-3705

**QATAR**
**Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)**
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

**SAUDI ARABIA**
**aDawliah Universal Electronics APL**
Corniche Road, Aldossary Bldg., 1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA
P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

**SYRIA**
**Technical Light & Sound Center**
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

**TURKEY**
**Ant Muzik Aletleri Ithalat Ve Ihracat Ltd Sti**
Siraselviler Caddesi
Siraselviler Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2449624

**U.A.E.**
**Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.**
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Grand Floor, Dubai, U.A.E.
TEL: (04) 3360715

## NORTH AMERICA

**CANADA**
**Roland Canada Music Ltd.**
**(Head Office)**
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

**Roland Canada Music Ltd.**
**(Toronto Office)**
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

**U. S. A.**
**Roland Corporation U.S.**
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

As of January 15, 2005 (ROLAND)

03904167 '05-3-1N

Roland®

V-Card: VC-2 Manual de Usuario

# VC-2
# Voca

# Mar

Gracias, y enhorabuena

**Antes de usar la uni**
**FORMA SEGURA" y**
**contienen informac**
**Adicionalmente, para**
**todas sus caracterís**
**Este manual debe se**

* *Microsoft y Windo*
*Microsoft Corpora*

* *Windows® se cono*
*"Microsoft® Wina*

* *Apple y Macintosh*
*Apple Computer,*

* *Mac OS es una m*
*Computer, Inc.*

* *Todos los nombres*
*este documento so*
*respectivos dueños*

**Copyr**
**Todos los derechos re**

# UNIT SAFELY

E, ELECTRIC SHOCK, OR INJURY TO PERSONS

About the Symbols

| | |
|---|---|
| ⚠ | The ⚠ symbol alerts the user to important instructions or warnings.The specific meaning of the symbol is determined by the design contained within the triangle. In the case of the symbol at left, it is used for general cautions, warnings, or alerts to danger. |
| | The ⃠ symbol alerts the user to items that must never be carried out (are forbidden). The specific thing that must not be done is indicated by the design contained within the circle. In the case of the symbol at left, it means that the unit must never be disassembled. |
| | The ● symbol alerts the user to things that must be carried out. The specific thing that must be done is indicated by the design contained within the circle. In the case of the symbol at left, it means that the power-cord plug must be unplugged from the outlet. |

**E THE FOLLOWING**

**⚠WARNING**

- No deje objetos (p ej, material inflamable, monedas, pines, ...) ni líquidos de ningún tipo (agua, bebidas suves, etc.) penetren la unidad.

- En hogares con niños pequeños, un adulto siempre debe proveer de la adecuada vigilancia hasta que sean capaces de seguir unas reglas de utilización esenciales para su seguridad.

- Proteja la unidad de fuertes .
(¡Que no se le caiga!)

**⚠CAUTION**

- Nunca se suba sobre la unidad, ni la cargue con objetos pesados.

CE

# NOTAS IMPORTANTES

**Además de los puntos mencionados en "USAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA" en la página 2, por favor lea lo siguiente:**

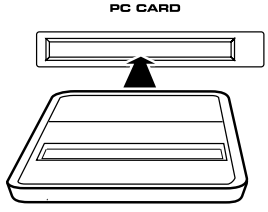
## Enplazamiento

- No exponga la unidad a la luz directa del sol, cerca de fuentes de calor, ni lo deje dentro de un vehículo cerrado, o ningún otro lugar sujeto a temperaturas extremas. El calor excesivo puede decolorar o deformar la unidad.

## Antes de Usar el V-Card

### Uso del V-Card

- Inserte cuidadosamente el V-Card hasta el fondo — hasta que esté bien sujeto en su sitio.




- Nunca toque los terminales del V-Card. Así mismo, evite que los terminales se ensuzien.

## Precauciones Adicionales

- La duplicación, reproducción, préstamo o toma no autorizada está prohibida.

**Nunca borre ficheros o carpetas de la tarjeta VC-2, ni la formatee. Al hacerlo, la VC-2 quedará inoperable.**

**Para prevenir accidentes, no inserte la tarjeta VC-2 en su ordenador ni cualquier otro dispositivo no dictaminado por Roland. Si el V-Synth/VariOS está conectado a su ordenador vía USB, será detectado como unidad externa convencional, así que vaya con cuidado de no borrar parte de su contenido. Si tales contenidos se perdieran, contacte con su vendedor, al Roland Service Center más cercano, o con un distribuidor autorizado.**

# Contenido


**NOTAS IMPORTANTES ..... 3**

**Características Principales ..... 6**
Convenciones Usadas en Este Manual ..... 6

**Sobre el VC-2 ..... 7**
Estructura Interna ..... 7
Algoritmos de Patch ..... 7
Estructura de la Memoria ..... 8

**Uso con el V-Synth ..... 9**

**Descripción del Panel ..... 10**
Panel Frontal ..... 10
Panel Trasero ..... 12

**Probando los Sonidos ..... 14**
Encender al Aparato ..... 14
Pantalla Superior del Modo Patch ..... 14
Parámetros de la Pantalla Superior ..... 15
Elejir un Patch ..... 16
Elejir Patches con el botón VALUE ..... 16
Elejir Patches de la Lista ..... 16
Elejir Patches con Patch Palette ..... 16
Tocando ..... 17
Activar/Desactivar el tono de Beep ..... 17

**Crear/Editar Patches (Patch Mode) ..... 18**
Crear Patches ..... 18
Procedimiento Básico del Patch Editor ..... 18
Cambiar el Pitch (PATCH Tune) ..... 18
Transmitir datos a dispositivo MIDI (Data Transfer) ..... 19
Nombrar un Patch (PATCH Name) ..... 20
Salvar Patches (PATCH Write) ..... 20
Copiar Ajustes de Control del Patch (Patch Controller Copy) ..... 21
Borrar Patches (PATCH Delete) ..... 21
Elejir un Patch de la Lista (PATCH List) ..... 21
Pantalla Superior ..... 22
Pantalla de Ajustes de SYSTEM MIC ..... 22
Cambiar los Ajustes de Micro ..... 22
Nombrar un Ajuste de Micro (Set Name) ..... 22
Tipos de PRE-EFX (Pre-Efectos) ..... 23
Pantalla de la Portadora ..... 24
OSC ..... 24
PITCH ..... 25
EQ GROWL ..... 25
TVA ..... 25
CTRL ..... 26
Pantalla de Portadora para Paches con Algoritmo Processor
Algoritmos ..... 27
TVA ..... 27
Pantalla de Formas de Onda ..... 27
OSC ..... 27
VARI ..... 27
TVA ..... 27
Pantalla de Poly Pitch Shifter ..... 28
OSC ..... 28
PITCH / EQ GROWL / TVA / CTRL ..... 29
Pantalla de Efectos ..... 30
Ruteo ..... 30
MFX ..... 31
CHO ..... 31
REV ..... 31

**Usar Formas de Onda (Wave Mode) ..... 32**
Importar Ficheros de Onda Individuales (Wave Import) ..... 32
Usar el Wave Browser ..... 33
Copiar una Onda (WAVE Copy) ..... 33
Mover una Onda (WAVE Move) ..... 33
Intercambiar una Onda (WAVE Exchange) ..... 33
Borrar una Onda (WAVE Delete) ..... 33

**Ajustes Comunes a todo el Sistema (System Mode) ..... 34**
Cómo hacer Ajustes de las Funciones de Sistema 34
Salvar Ajustes de Sistema (Write) ..... 34
Inicializar Ajustes de Sistema (Init) ..... 34
Ver Información del VC-2 (Information) ..... 34
Funciones de los Parámetros de Sistema ..... 35
Ajustes Comunes a Todo el Sistema (Common) ..... 35
Ajustes de Controladora (Controller) ..... 36
Ajustar de la Sensibilidad de Tacto Controladores Screen/Time Trip Pad/D Beam .. 37

**Salvar y Cargar Proyectos (Disk Mode) ..... 38**
Salvar un Proyecto a la tarjeta Vc-2 (Save Project) ..... 38
Cargar un Proyecto de la tarjeta VC-2 en el V-Synth (Load Project) ..... 38
Reset a los Ajustes de Fábrica (Factory Reset) ..... 39

**Copia de Seguridad a Su Ordenador ..... 40**
Elejir Modo de Almacenamiento USB del VC-2 . 40
Conectar el VC-2 a Su Ordenador con USB ..... 40
Copiar Ondas de su Ordenador a la Tarjeta VC-2 ..... 41
Copia de Seguridad de Proyectos de la Tarjeta VC-2 hacia su Ordenador ..... 41
Detener la Conexión USB ..... 42
Intercambiar Mensajes MIDI con su Ordenador. 42

**Uso con el VariOS..... 43**

**Descripción del Panel..... 44**
Panel Frontal..... 44
Panel Trasero ..... 45

**Probando los Sonidos ..... 46**
Encender al Aparato..... 46
Operaciones Básicas con el VC-2 ..... 47
La Pantalla y Operaciones Básicas ..... 47
Cambiar de Pantalla ..... 47
Ajustar el teclado MIDI..... 47
Determinar el Ruteo del Teclado MIDI ..... 47
Ajustar el Canal MIDI de Recepción..... 48
Elejir un Patch..... 49

**Crear/Editar Patches (Patch Mode) ..... 50**
Crear/Editar Patches..... 50
Carr (Portadora)..... 50
Menú Carrier para Algoritmos de Patch Processor ..... 52
Formas de Onda..... 53
PolyPShift (Poly Pitch Shifter) ..... 54
Route (Ruteo)..... 55
MFX..... 55
Rev (Reverb) ..... 55
Cho (Chorus) ..... 55
Common..... 56
Salvar Patches (Write) ..... 57
Borrar Patches (Del)..... 57
Copiar Ajustes de Controlador del Patch (CtrlCopy) ..... 57

**Cambiar los Ajustes de Micro..... 58**
Cambiar los Ajustes..... 58
EFX Type (Tipos de Pre-Efectos) ..... 58

**Ajustes Comunes a Todos los Menús (System Menu)..... 60**
Funciones de Parámetros de Sistema..... 60
Salvar Ajustes de Sistema (Write) ..... 61
Inicializar Ajustes de Sistema (Init) ..... 61

**Usar Formas de Onda (Wave Menu)..... 62**
Importar Formas de Onda Individualmente (Import) ..... 62
Borrar una Onda (Delete) ..... 62

**Salvar y Cargar Proyectos (Disk Menu) ..... 63**
Salvar un Proyecto en la tarjeta VC-2 (Save Project) ..... 63
Cargar un Proyecto de la tarjeta VC-2 en el VariOS (Load Project)..... 63
Reset a los Ajustes de Fábrica (Factory Reset)..... 64

**Otras Funciones ..... 65**
Menú Utility..... 65
Transmitir Datos a un Dispositivo MIDI externo (Data Transfer)..... 65
Información de Versión del VC-2 (Information). 65
Menu Chord Memory ..... 65

**Copia de Seguridad a Su Ordenador..... 66**
Conectar el VariOS a su Ordenador vía USB... 66
Copiar Formas de Onda de su Ordenador a la tarjeta VC-2 ..... 66
Copia de Seguridad de Proyectos del VC-2 hacia su Ordenador..... 66
Detener la Conexión USB..... 67
Intercambiar Mensajes MIDI con su Ordenador. 67

**Apéndice..... 69**

**Lista de Efectos..... 70**
Parámetros MFX ..... 70
Parámetros del Chorus ..... 88
Parámetros de la Reverb ..... 89

**Cuadro de Implementación MIDI..... 95**

**Especificaciones ..... 97**

**Índice ..... 98**

# Características Principales

El VC-2 es una tarjeta PC que contiene los programas de sistema del V-Synth/VariOS. Símplemente inserte el VC-2 en la ranura PC CARD que esté libre en el V-Synth/VariOS, escíendalo, y ya está listo para trabajar. El programa se cargará automáticamente de la tarjecta VC-2, y el V-Synth/VariOS tomará nueva entidad como "Vocal Designer."

- Human Vocal Modeling le permite producir sonidos musicales de extrama calidad conectando un micor e introduciendo su voz en el aparato mientras está tocando el teclado (o recibiento mensajes de notas).
- La voz que introduzca por el micro será totalmente intelijible. Puede crear coros preciosos y coros del tipo música pop tradicional que reflejen la dinámica y los detalles de su voz y respiración. Además de los sonidos vocoder de tipo vintage, puede crear nuevos sonidos de vocoder para lograr que sus letras se entiendan mejor.
- Se suministran presets de patches de alta calidad para cada algoritmo.
- También puede usar las funciones de Auto Note para extraer los datos de afinación de su voz a través del micro, para que el VC-2 genere sonidos sin tener que estar tocando el teclado (o recibir mensajes de nota).
- Puede tocar sonidos de coro o coros sólamente con los datos de notas, sin tener que cantar a través del micro.
- La función de Multi Chord Memory le permite generar coros completos sólo con un dedo, seleccionando un preset de set de coros.
- Use los pre-efectos de micro como el ecualizador, puerta de ruido, y compresor; así como los tres efectos (reverb, chorus, multi-efecto).

## Convenciones Usadas en Este Manual

Los botones de operación se escriben entre corchetes [ ]; por. ej., [EXIT].
Las páginas de referencia se indican con (p. **).

Se usan los siguientes símbolos.

Esto indica una nota importante, asegúrese de leerla.

Esto indica un apunte (memo) sobre el ajuste o función; léalo si lo desea.

Esto indica un truco necesario para la operación; léalo.

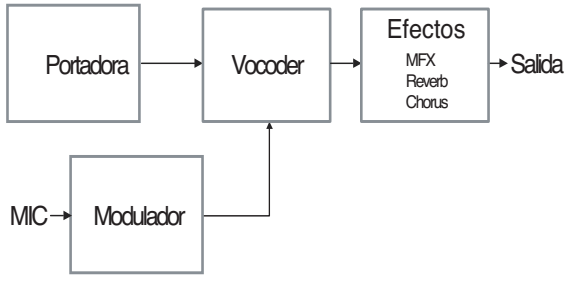
Esto indica infirmación de referencia; léalo si es necesario.

# Sobre el VC-2

## Estructura Interna

El VC-2 consiste en una sección de portadora, una sección de vocoder, y una de efectos.

- La sección de portadora genera la señal (timbre y tono) que es la base para el sonido.
- La sección de modulación usa la entrada de micro o onda para generar la señal de la que los datos de formante (carácter vocal) son extraidos.
- La sección de vocoder extrae los datos de formante (carácter vocal) de la señal generada por el modulador, y le aplica las formantes a la señal generada por la portadora.
- La sección de efectos le prevé de multi-efectos, chorus y reverb.




## Algoritmos de Patch

El VC-2 está provisto de doce algoritmos de patch. Cada uno de ellos optimiza los valores de algunos parámetros para hacer más fácil crear un sonido determinado.

### Grupo Modulador

#### Modelado de Coro

Produce un coro extremadamente claro (múltiples voces).

#### Modelado de Voz

Produce un sonido de voz extremadamente claro.

#### Modelado Análogo

Produce un sonido extremadamente claro de sintetizador de ondas.

### Grupo Vocoder

#### Coro Vocoder

Produce un sonido de vocoder convencional usando un coro (múltiples voces).

#### Solo Vocoder

Produce un sonido de vocoder usando una voz solista.

#### Vocoder Vintage

Produce un sonido de vocoder tradicional basado en síntesis de ondas.

### Poly Pitch Shifter

#### Poly PShift

La señal de la voz que entra por el micro se oirá al tono que usted especifique en el teclado.

## Grupo de Teclado

### Coro desde Teclado

En vez de la entrada de micro, los samples se usarán para generar sonido. Usted puede añadir estos samples. Esto crea el sonido de un coro (múltiples voces).

### Voz desde Teclado

En vez de la entrada de micro, se usarán samples para generar el sonido, Usted puede añadir estos samples. Esto crea el sonido de una voz solista.

### Teclado Analógico

En vez de la entrada de micro, se usarán samples para generar el sonido. Usted puede añadir estos samples. Ello produce un sonido basado en un sintetizador de onda.

## Grupo de Procesadores

### Procesador de Tipo 1

External input (the rear panel INPUT L) is used in addition to the mic input. This produces an extremely clear sound.

* *Any keyboard playing will be ignored.*

### Procesador de Tipo 2

Una entrada externa (la INPUT L del panel trasero) se usa en conjunción la entrada de micro. Esto produce un sonido de vocoder tradicional.

* *Cualquier teclado que esté tocando será ignorado.*

# Estructura de Memoria

## Proyecto

La mayor cantidad de memoria que usa el VC-2 es para el **project**. Un proyecto contiene hasta 448 patches, y hasta 127 formas de onda, y varios ajustes de sistema.

El VC-2 sólo puede usar un proyecto a la vez.

## Memoria Interna

La memoria interna del V-Synth sólo se usa en sí misma cuans se importan datos de ondas (la pantalla **Wave Import**).

## Área de Trabajo/Temporal

Cuando enciende el VC-2 o cuando carga un proyecto en modo Disk, los datos de proyecto se guardan en una memoria temporal llamada **work area**.

Los datos del patch actual luego se situan (desde el área de trabajo) a una localización llamada **temporary area**. esto significa que incluso después de editar un patch, puede volver a su condición no editada sólo rellamando al patch.

Como los datos que estaba editando desaparecerán de este modo, si simplemente apaga la alimentación, antes debe **salvar** (**PATCH Write**) para mantener los cambios.

Después debe salvar el proyecto (**DISK Save Project**) antes de operar los datos de ondas en la pantalla **Wave** o **Wave Import**.

## Tarjeta VC-2

Normalmente, los datos de ondas y de patch se escriben y leen desde la tarjeta VC-2. También puede usar su VC-2 para guardar proyectos adicionales.

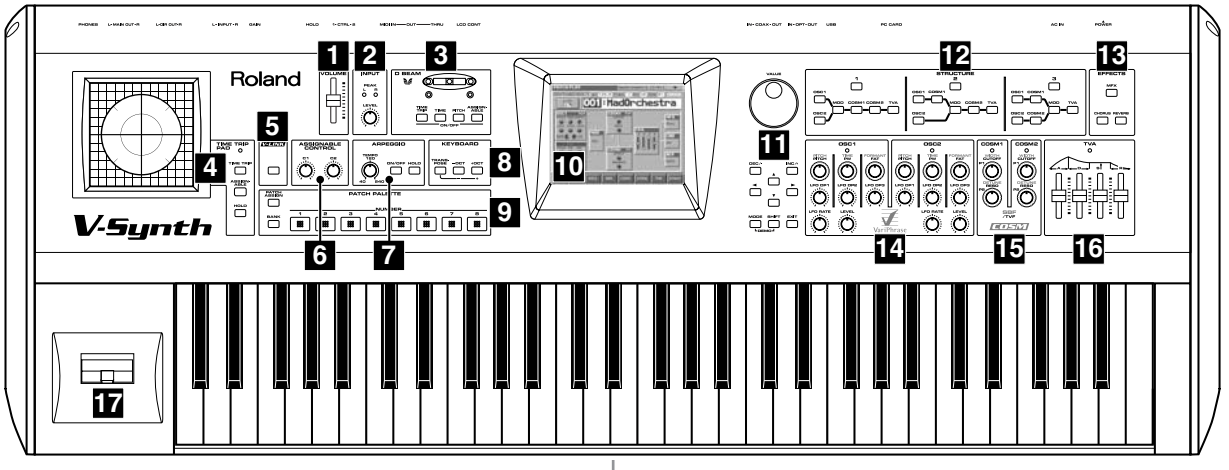
## USB

Si conecta el VC-2 (V-Synth)/VariOS a su ordenador mediante un cable USB, los proyectos del VC-2 pueden ser salvados al disco duro o sobre cualquier otro medio en su ordenador.

# Uso con el V-Synth

# Descripción del Panel

## Panel Frontal




### 1 Deslizador de Volumen

Ajusta el volumen general de la salida trasera de los conectores MAIN OUT y PHONES.

### 2 ENTRADA

#### PEAK (Peak Indicator)

Se encenderá cuando el volumen de entrada sea demasiado alto.

#### LEVEL

Ajusta el volumen de la señal de entrada a través de los conectores traseros de INPUT.

### 3 D BEAM

Puede aplicar una variedad de efectos y sonidos simplemente moviento la mano.

#### Indicadores (L, R)

Si el controlador D Beam está activado, este brillará al pasar la mano cerca de él.

#### [ON/OFF] (TIME TRIP, TIME, PITCH, ASSIGNABLE)

Activa/desactiva el controlador D Beam. El efecto a ser controlado puede seleccionarse al apretar el botón pertinente.

**TIME TRIP**, **TIME**, **PITCH**: Operará como controlador MIDI de lo asignado en la pantalla SYSTEM Ctrl Beam (p. 37).

**ASIGNABLE**: El D Beam controlará los parámetros asignados a **BEAM-L** o **BEAM-R** , así como sus controladores en la correspondiente pantalla de modo de Patch.

* *Para más detalles,vea el Manual de Usuario del V-Synth.*

### 4 TIME TRIP PAD

Al tocar la superficie del pad con un dedo puede aplicar una variedad de efectos al sonido.

#### Indicador

Se encenderá al tocar el Time Trip Pad.

#### [TIME TRIP]

Cambia al efecto Time Trip.

* *El efecto Time Trip sólo está disponible si toca un patch cuyo algoritmo (p. 7) sea* ***Keyboard~****.*

#### [ASSIGNABLE]

Cambia al efecto especificado para cada patch.

#### [HOLD]

Activa/desactiva el hold del efecto controlado por el Time Trip.

* *Para detalles, vea el Manual de Usuario del V-Synth.*

## 5 V-LINK

Al usar el **VC-2**, este botón activa/desactiva la función de Talk Switch. Si está encendido, la salida del VC-2 (V-Synth) se detendrá, y la entrada de micro será enviada a MAIN OUT. Esto es convenientecuando quiere usar el micro conectado al VC-2 (V-Synth) para hacer monólogos o anunciar canciones en el escenario.

* *La funcionalidad V-LINK no se puede usar en el* ***VC-2****.*

## 6 CONTROL ASIGNABLE

Puede asignar una gran variedad dede parámetros y funciones a los dos potenciómetros (C1, C2), y usarlos para modificar el sonido en tiempo real.

## 7 ARPEGIO

Aquí puede controlar la Memoria de Acordes (Chord Memory) del **VC-2**.

#### [TEMPO]

Ajusta el tempo del patch.

#### [ON/OFF]

Activa/desactiva la Memoria de Acordes (Chord Memory).

#### [HOLD]

Switches the Chord Memory hold on/off.

## 8 TECLADO

Aquí puede cambiar la afinación del teclado.

* *Solamente opera cuando [TRANSPOSE] está encendido.*

* *Esto no funciona con Chord Memory (p. 36).*

#### [TRANSPOSE]

Especifica la trasposición a intérvalos de semitonos.
Al pulsar este botón mientras aprieta [-OCT] o [+OCT] le permite ajustar la cantidad de trasposición deseada.

#### [-OCT], [+OCT]

Estos botones ajustan la afinación del teclado en intérvalos de octava..

## 9 PALETA DE PATCHES

Aquí puede registrar y abrir sus patches (programas) favoritos.

#### [NUMBER] (1-8)

Estos botones le permiten seleccionar/registrar sus patches favoritos.

#### [BANK]

Puede cambiar el banco de la paleta de patches manteniendo apretado este botón y pulsando [NUMBER] (1-8)

#### [PATCH ASSIGN]

Si mantiene apretado este botón y pulsa [NUMBER] (1--8), el patch actualmente seleccionado (incluyendo los ajustes de micro) serán registrado como favorito.

* *Sólo disponible en la pantalla superior (p. 14) del modo Patch.*

## 10 Pantalla

Muestra la información sobre la operación que esté efectuando.

## 11

### VALUE Dial

Se usa para modificar valores. Si mantiene apretado [SHIFT] al girarVALUE, el valor cambiará rapidamente.

### [DEC/-], [INC/+]

Se usa para modificar valores. Si mantiene uno apretado mientras pulsa el otro, la velocidad de incremento se acelera. Si pulsa [SHIFT], el valor cambiará rapidamente.

### [ ▲ ], [ ▼ ], [ ◄ ], [ ► ] (Botones de cursor)

Mueve el cursor arriba/abajo/izquierda/derecha.

### [MODE]

Abre la ventana Mode Menu.

### [SHIFT]

Al usarse junto con el dial VALUE o [DEC/-] [INC/+], hace que el valor cambie en intérvalos mayores.

### [EXIT]

Use este botón para volver a la pantalla principal del modo Patch (p. 14), o para cerrar una ventana abierta.

## 12 ESTRUCTURA

No se usa en el **VC-2**.

## 13 EFECTOS

Aquí puede activar/desactivar los efectos internos (multi-efectos, chorus, reverb). Cuando el efecto está activado, el indicador para ese botón se encenderá.

### [MFX]

Activa/desactiva los multi-efectos.

### [CHORUS]

Activa/desactiva el chorus.

### [REVERB]

Activa/desactiva la reverb.

## 14 OSC1, OSC2

## 15 COSM1, COSM2

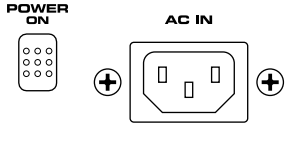
## 16 TVA

No se usa en el **VC-2**.

## 17 Palancas de Tono/Modulación

Úselo para cambiar la afinación, aplicar vibrato, o para controlar las funciones que les haya asignado.

# Panel Trasero

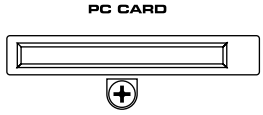



### Interruptor POWER

Púlselo para encender apagar/apagar.

### Toma de Corriente

Conecte el cable incluido a esta toma.

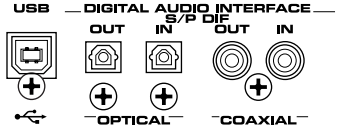



### Ranura PC CARD

Inserte la tarjeta **VC-2** en esta ranura.

* *Inserte la tarjeta PC cuidadosamente hasta el fondo—hasta que esté firmemente en su sitio.*

* *Nunca inserte o extraiga la tarjeta mientras el VC-2 (V-Synth) todavía está en marcha.*




### Conector USB

Esto es un conector USB. Puede conectarlo a su ordenador para enviar ficheros o mensajes MIDI.

### Conector INTERFAZ DE AUDIO DIGITAL (OPTICAL IN/OUT, COAXIAL IN/OUT)

Estos conectores dan entrada/salida a la señal digital (estereo). La señal de salida es idéntica a la señal de salida de los conectores MAIN OUT.

* *El **VC-2** no usa el conector Digital IN.*

* *IEC60958 es un formato de interfaz digital para los dispositivos de audio digitales de consumo.*

### Potenciómetro LCD CONTRAST

Ajusta el contraste de la pantalla.

### Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)

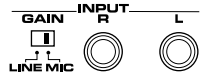
Estos conectores se pueden conectar a otros dispositivos MIDI para recibir y transmitir mensajes MIDI.

### Conectores CTRL 1, CTLR 2 PEDAL

Puede conectar un pedal de expresión opcional (EV-5, etc.) con estos conectores. Al asignarle una función, puede seleccionar sonidos, o cambiarlos en tiempo real.

### Conector HOLD PEDAL

Se puede conectar una pedal opcional de switch (serie DP) a este enchufe para que actúe como pedal de hold.




### Conectores INPUT (L, R)

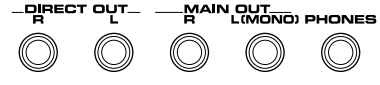
Se puede conectar una fuente de audio como reproductor de CDs. para samplearlo o como entrada externa.

* *Para el **VC-2**, conecte su **micro** al conector **R**.*

* *Al tocar un patch cuyo algoritmo (p. 7) sea **Processor Type 1** o **Processor Type 2**, conecte su **dispositivo de audio externo** a **L** para entrar señal.*

### Interruptor GAIN

Esto elije la ganacia de entrada en los conectores INPUT. Ajústelo a "MIC" si conecta un micro, o a "LINE" si conecta otro tipo de dispositivo.




### Conectores DIRECT OUT (L, R)

La señal de audio introducida por el conector **INPUT R** se envía a estos conectores antes de ser procesada por los pre.efectos (p. 23).

### MAIN OUT Jacks (L (MONO), R)

Estos conectores emiten señal de audio al sistema de mezcla o potencia conectado en estereo. Para salida mono, use el conector L.

# Probando los Sonidos

## Encender la Unidad

NOTE

Para prevenir un mal funcionamiento o daños en altavoces u otros dispositivos, siempre baje el volúmen, y apague todos los dispositivos antes de hacer cualquier connexión.

1. **Antes de enchufar nada, asegúrese de que la alimentación de todo su equipo esté APAGADA.**
2. **Conecte el V-Synth a su sistema de amplificación/altavoces.**
3. **En el panel trasero del V-Synth, ajuste el interruptor INPUT GAIN a MIC.**
4. **Conecte el micro al connector INPUT R del panel trasero de su V-Synth.**

NOTE

Si está tocando un patch en el que su algoritmo (p. 7) sea **Processor Type 1** o **Processor Type 2**, conecte su dispositivo externo al conector **INPUT L** del panel trasero de su V-Synth. Si conecta un micro y un dispositivo de señal de linea al mismo tiempo, use los controles de su dispositivo externo para ajustar el nivel de entrada.

5. **Encienda el micro o el dispositivo externo que haya conectado al conector INPUT del panel trasero de su V-Synth.**
6. **Después de insertar correctamente la tarjeta VC-2 en el slot PC CARD del panel trasero del V-Synth, ENCIENDA el aparato.**

   Cuando el sistema haya arrancado satisfactoriamente, la pantalla superior del modo Patch aparecerá. La pantalla muestra el Patch seleccionado.

NOTE

Inserte cuidadosamente la tarjeta VC-2 hasta el fondo — hasta que esté bién sujeta en su sitio.

NOTE

Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Se requiere un breve intérvalo (varios segundos) después del encendido para que la unidad esté operativa.

NOTE

Asegúrese siempre de haber bajado el volumen antes de encender el aparato. Incluso con el volumen bajado al máximo, puede que oiga algún sonido al encender el aparato, pero es normal y no indica ninguna anomalía.

NOTE

Nunca inserte o extraiga nada mientras el VC-2 (V-Synth) esté encendido.

7. **Encienda los amplificadores u altavoces conectados a la unidad.**

## LA Pantalla Superior del Modo Patch

1. **Pulse [MODE].**

   La ventana VC-2 MODE MENU aparecerá.

2. **Toque <PATCH>.**

   Aparecerá la pantalla superior.

MEMO

Al encender el VC-2 (V-Synth), se encontrará en la pantalla superior del Modo Patch.

MEMO

La pantalla dependerá del grupo de algoritmo del patch.

HINT

Desde las otras pantallas del Modo Patch, puede mover la pantalla superior tocando en **<Top>** en el inferior de la pantalla.

## Parámetros de la Pantalla Principal

### Comunes a Todos los Algoritmos de Patch

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Tempo | 20.0–250.0 | Ajusta el tempo del patch |
| Oct (Octave Shift) | -3– +3 | Desplaza la afinación del teclado en unidades de octava.<br>* Está enlazado con KEYBOARD [-OCT][+OCT] en el panel forntal. |
| Patch Algorithm | — | Abre la ventana List PATCH (p. 16) |
| Patch Number | P001–P064, U001–U448 | Cambios en el número del patch. **P** indica un **patch de preset**, y **U** indica un **patch de usuario**. |
| Effect Chorus | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del chorus. |
| Effect Reverb | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del reverb. |

### Si el Algoritmo de Patch es Modeling~

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| MIC Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del micro para el vocoder. |
| Carrier Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de la portadora hacia el vocoder. |
| Carrier Release | 0–127 | Ajusta el tiempo de relajación de la portadora (el tiempo transcurrido entre que suelta la tecla y deja de sonar). |
| Vocoder Formant Type | T00–T15 | Elije el tipo de formante de vocoder. |
| Vocoder Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del vocoder. |
| Vocoder Natural Voice | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de la voz natural (su voz sin prcesar). |

### Si el algoritmo de patch es Vocoder~

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| MIC Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del mic hacia el vocoder. |
| Carrier Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de la portadora hacia el vocoder. |
| Carrier Release | 0–127 | Ajusta el tiempo de relajación de la portadora (el tiempo transcurrido entre que suelta la tecla y deja de sonar). |
| Vocoder Tone | 0–127 | Ajusta el tono (brillo) del vocoder. |
| Vocoder Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del vocoder. |
| Vocoder Natural Voice | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de la voz natural (su voz sin prcesar). |

### Si el algoritmo de Patch es Poly PShift

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| MIC Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del mic hacia el poly pitch shifter. |
| Poly Pitch Shifter TVA Level | 0–127 | Ajusta el nivel TVA del poly pitch shifter. |
| Poly Pitch Shifter Release | 0–127 | Ajusta el tiempo de relajación de la poly pitch shifter (el tiempo transcurrido entre que suelta la tecla y deja de sonar) |
| Poly Pitch Shifter Formant Style | S00–S10 | Elije el estilo de formante del poly pitch shifter. |
| Poly Pitch Shifter Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del poly pitch shifter. |
| Poly Pitch Shifter Natural Voice | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de la voz natural (su voz sin prcesar). |

### Si el algoritmo de Patch es Keyboard~

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Wave Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del wave to the vocoder. |
| Carrier Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de la portadora hacia el vocoder. |
| Carrier Release | 0–127 | Ajusta el tiempo de relajación de la portadora (el tiempo transcurrido entre que suelta la tecla y deja de sonar).. |
| Vocoder Formant Type | T00–T15 | Elije el tipo de formante de vocoder. |
| Vocoder Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del vocoder. |
| Vocoder Natural Voice | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de la voz natural (su voz sin prcesar). |

### Si el algoritmo de Patch es Processor Type 1

Para detalles sobre las conexiones, vea "**Conectores INPUT (L, R)**" (p. 13).

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| MIC Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del micro hacia el vocoder. |
| Carrier Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de la protadora vocoder. |
| Vocoder Formant Type | T00–T15 | Elije el tipo de formante del vocoder. |
| Vocoder Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del vocoder. |
| Vocoder Natural Voice | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de voz natural (su voz sin procesar). |

### Si el algoritmo de Patch es Processor Type 2

Para detalles sobre las conexiones, vea "**Conectores INPUT (L, R)**" (p. 13).

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| MIC Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del micro hacia el vocoder. |
| Carrier Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de la portadora hacia el vocoder. |
| Vocoder Tone | 0–127 | Ajusta el tono (brillo) del vocoder. |
| Vocoder Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del vocoder. |
| Vocoder Natural Voice | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de la voz natural (su voz sin prcesar). |

# Elejir un Patch

## Elejir Patches con el botón VALUE

1. **Acceda a la pantalla principal del Modo Patch. (p. 14)**
2. **Toque la indicación de número de patch.**
3. **Gire el botón VALUE o pulse [INC/+], [DEC/-].**

Puede cambiar de forma rápida manteniendo pulsado el botón [SHIFT] mientras lleva a cabo estas operaciones.

## Elejir Patches de la Lista

Puede encontrar cualquier patch de forma fácil, seleccionándolo en la lista de patches.

1. **Acceta a la pantalla superior del Modo Patch. (p. 14)**
2. **Toque la indicación de algoritmo de patch en la parte usperior izquierda de la pantalla. De forma alternativo, toque <τMENU> en la esquina superior derecha de la pantall y luego toque <PATCH List> en el menú desplegable.**

   Aparecerá la ventana de PATCH LIST.
3. **Elija un Patch de la Lista.**

   Gire el botón **VALUE** o use **[INC/+]**, **[DEC/-]** para elejir un patch. También puede seleccionarlo tocando en la pantalla táctil.

   Las teclas de la pantalla hacen las siguientes funciones.

   **<P001–U192>**: Cambia los botones de los dos extremos de la pantalla a P001–U192.

   **<U193–U448>**: Cambia los botones de los dos extremos de la pantalla a U193–U448.

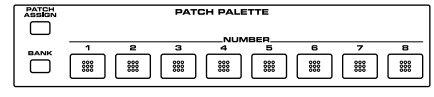
   **<Algorithm>**: Cambia los botones de los dos extremos de la pantalla a Algoritmo de Patch (p. 7).

   **< << >**: Vuelve a la página anterior.

   **< >> >**: Avanzar a la siguiente página.
4. **Toque <OK> para elejir un patch.**

## Elejir Patches con Patch Palette

Puede seleccionar patches del **Banco de Patches** de forma instantánea simplemente pulsando los **NÚMEROS [1]-[8]**.




1. **Acceda a la pantalla Principal de Modo Patch. (p. 14)**
2. **Pulse los NÚMEROS [1]-[8] para elejir un patch. Para moverse entre distintos bancos de paletas de patches, mantenga pulsado [BANK] y luego pulse los NÚMEROS [1]-[8].**

## Tocando

1. **Acceda a pantalla principal del Modo Patch. (p. 14)**
2. **Elija un Patch.**
3. **Mientras habla o canta por el micro, gire el botón INPUT LEVEL del panel frontal para ajustar el volumen de entrada del conector INPUT del panel trasero.**

   Ajuste el volumen para que el indicador PEAK no se encienda.

HINT

Para ajustes más detallados, toque <Mic Setting> en la parte inferior de la pantalla para acceder a la pantalla SYSTEM MIC Settings (p. 22).

4. **Hable o cante por el micro mientra toca el teclado.**

NOTE

Si está tocando un patch cuyo algoritmo (p. 7) sea **Processor Type 1** o **Processor Type 2**, no oirá el patch a menos que introduzca señal desde un dispositivo externo conectado a **INPUT L** del panel trasero, además de por la entrada de micro. Si conecta un micro y un dispositivo de señal de línea al mismo tiempo, use los controles de su dispositivo externo para ajustar el nivel de entrada.

MEMO

Si está tocando un patch cuyo algoritmo (p. 7) sea **Keyboard~**, no necesita hablar por el micro, el patch ya produce sonido simplemente al tocar el teclado.

## Activar o Desactivar el Tono Beep

Puede especificar si el tono de beep se oirá o no cuando toque un punto válido de la pantalla. Por defecto, el tono de beep viene activado de fábrica.

1. **En la esquina superior derecha de la pantalla, toque <τMENU>.**

   Aparece un menú desplegable.

2. **En el menú desplegable, toque <Beep> para añadir un marca (4).**

   Coneste ajuste, se oirá el tono del beep. Si vuelve a llevar a cabo el mismo procedimiento, se borrarán las marcas de chequeo y el tono beep ya no se oirá.

# Crear/Editar Patches (Patch Mode)

## Crear Patches

En el VC-2 no es necesario crear patches desde cero, sinó que puede empezar con uno existente; por ej., seleccionando un algoritmo de patch.

1. **Decida el algoritmo (p. 7) para el patch que quiera crear.**
2. **Elija un patch que ya exista que use tal algoritmo.**
3. **Asigne un nuevo nombre al patch, y sálvelo en un número de patch distinto (p. 20).**
4. **Edite el patch que copió.**

## Procedimiento Básico para Editar

1. **Pulse [MODE].**
   La ventana del VC-2 MODE MENU aparecerá
2. **Toque <PATCH>.**
   La pantalla principal aparecerá.

MEMO

Cuando encienda el VC-2 (V-Synth), estará en la pantalla principal de modo Patch.

3. **Elija el Patch a editar.**
4. **Toque uno de los botones del inferior de la pantalla para elejir el grupo de edición que contiene los parámetros que quiere ajustar.**
   Los parámetros están organizados en varios grupos de edición.
5. **Toque una de las pestañas de la izquierda de la pantalla para elejir la pantalla de edición deseada.**
6. **En cada pantalla de edición, toque la pantalla táctil para ajustar los parámetros.**
7. **Al editar un parámetro que le requiera introducir un valor, mueva el cursor a move al foco del valor para tal parámetro. Luego modifíquelo girando el dial VALOR, o pulsando [INC/+] o [DEC/-]. También puede modificar el valor arrastrando sobre la pantalla táctil.**
8. **Repita los pasos 4–7 para hacer los ajustes sobre las funciones de Sistema.**

### Cambio de la Afinación (PATCH Tune)

NOTE

Patches cuyo algoritmo sea **Processor~** no contiene este menú.

1. **Toque <τMENU> en la esquina superior de la pantalla.**
   Aparecerá un menú desplegable.
2. **En el menú desplegable, toque <PATCH Tune>.**
   La pantalla PATCH Tune aparecerá.
3. **Edite los valores del parámetro.**

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Coarse (Patch Coarse Tune) | -48–+48 | Ajusta la finación del sonido del patch en intérvalos de semitonos (+/-4 octaves). |
| Fine (Patch Fine Tune) | -50–+50 | Ajusta la finación del sonido del patch en intérvalos de 1-cent steps (+/-50 cents).<br>* One-cent is 1/100th of a semitone. |
| Scale Tune (Scale Tune Switch) | OFF, ON | Actívelo cuando quiera usar una afinación de escala en lugar de la temperada. El VC-2 le permite tocar el teclado con escalas direrentes a la temperada. La afinación se especifica en unidades de cent relativos a la temperación equilibrada. |
| C–B (Patch Scale Tune) | -100–+100 | Hace ajustes sobre la escala. |

4. **Toque <Exit> para salir de la pantalla.**

### Temperación Equilibrada

Este ajuste divida la octava en 12 intérvalos, como método de temperación usual de la música Occidental. El V-Synth usa esta temperación cuando el parámetro Scale Tune Switch está ajustado a "OFF."

### Temperación Ajustada (Tónica en C)

Comparado con la temperación equilibrada, las triadas principales sonarán de forma pura. Sin embargo, este efecto se consigue sólo en una escala, y las triadas sonarán ambíguas si las traspone.

### Escala Arábica

En esta escala, E y B son un cuarto de nota inferiores a C#, F# y G# son un cuarto de nota superiores comparado con la escala temperada equilibrada. Los intérvalos entre G y B, C y E, F y G#, Bb y C#, y Eb y F# contienen una tercera natural en el intérvalo entre la tercera mayor y la menor. En el V-Synth puede usar la temperación arábica in claves de G, C y F.

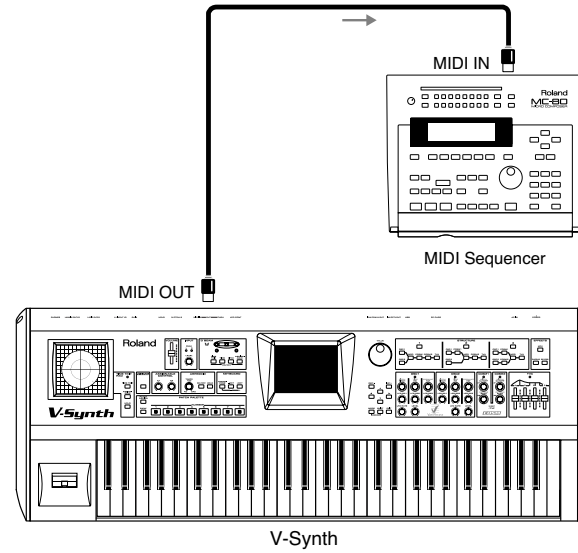
<Ejemplo>

| Nota | Temperación Equilibrada | Temperación Ajustada (Tónica C) | Escala Arábica |
|---|---|---|---|
| C | 0 | 0 | -6 |
| C# | 0 | -8 | +45 |
| D | 0 | +4 | -2 |
| Eb | 0 | +16 | -12 |
| E | 0 | -14 | -51 |
| F | 0 | -2 | -8 |
| F# | 0 | -10 | +43 |
| G | 0 | +2 | -4 |
| G# | 0 | +14 | +47 |

## Transmitiendo Datos a un Dispositivo Externo MIDI (Data Transfer)

Los ajustes de patch, configuración y sistema serán transmitidos a un dispositivo externo MIDI. Esta operación se llama **bulk dump** (volcado masivo). Úsela si quiere conectar otro VC-2 (V-Synth) y tocarlo usando los mismos ajustes, o para salvar sus datos en un dispositivo externo MIDI como precaución ante posibles pérdidas de datos de sonido o ajustes del sistema.

Para transmitir datos a un dispositivo MIDI externo, conéctelo con el V-Synth tal y como se muestra en el diagrama.




**1. Toque <τMENU> en la esquina superior derecha de la pantalla.**

Aparece un menú desplegable.

**2. En el menú desplegable, toque <Data Transfer>.**

La ventana Data Transfer aparecerá.

**3. En "Source," elija el tipo de datos a transmitir.**

**<ALL>**: Patch, configuración, ajustes de micro, sistema

**<SETUP+MIC Sets>**: Configuración y Ajustes de micro

**<SYSTEM>**: Sistema

**<PATCH>**: Patch

Si ha elejido <PATCH>, especifique el patch a enviar.

**<WORK>**: Transmite patches de usuario.

Use los campos "FROM" - "TO" para especificar un rango de números de patch (**U001-U448**) a transmitir.

**<TEMP>**: Transmite el patch de área temporal.

**4. Ajuste el dispositivo MIDI externo para recibir mensajes, y toque <Execute> para ejecutar la transmisión.**

Mientras los datos se transmiten, la pantalla indicará

"Transmitting..." Cuando aparezca "COMPLETED!", la transmisión habrá finalzado.

HINT

Para abortar la transmisión, toque <ABORT>.

## Nombrar un Patch (PATCH Name)

Antes de que salve el patch, aquí le explicamos cómo puede darle un nuevo nombre.

1. **Asegúrese de que el patch a nombrar está seleccionado.**
2. **Toque <τMENU> en la esquina superior derecha de la pantalla.**
   Aparecerá un menú desplegable.
3. **En el menú desplegable, toque <PATCH Name>.**
   La ventana PATCH Name aparecerá.
4. **Toque las teclas numéricas o alfa-numéricas de la pantalla para introducir texto.**
   Las teclas de la pantalla tienen las siguientes funciones.
   **<←><→>**: Mover el cursor en la caja de texto al punto deseado para la introducción de texto.
   **<SHIFT>**: Actívelo para introducir letras mayúsculas o símbolos.
   **<Insert>**: Actívelo si quiere insertar un carácter en la posición del cursor.
   **<Clear>**: Borra todos los carácteres de la caja de texto.
   **<Delete>**: Borra un carácter en la posición actual del cursor.
   **<Back>**: Borra el carácter que precede a la localización del cursor.

HINT

También puede mover el cursor pulsandolos botones [ ◄ ][ ► ] de cursor. Al pulsar [ ▲ ] cambiará el carácter de la localización actual a mayúsculas, y al pulsar [ ▼ ] cambiará a minúsculas.

5. **Al acabar de introducir el texto, toque <OK> para finalizar.**

## Salvar Patches (PATCH Write)

Los cambios que haga en los ajustes de sonido son temporales, y se perderán al apagar el equipo o al elejir otro sonido. Si quiere conservar los sonidos modificados, debe salvarlos en la tarjeta VC-2.
Si está editando un patch, el mensaje "EDITED" aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Una vez salvado el patch en la tarjeta VC-2, la indicación "EDITED" desaparecerá.

NOTE

Al llevar a cabo el procedimiento de salvado, los datos que ocupaban el destino del patch que esté salvando, serán sobreescritos y se perderán.

1. **Asegúrese de que el patch que quiere salvar esté seleccionado.**
2. **Toque <τMENU> en la parte superior de la pantalla.**
   Aparecerá un menú desplegable.
3. **En el menú desplegable, toque <PATCH Write>.**
   La ventana PATCH Write aparecerá.
4. **Gire el botón VALUE para especificar el destino del patch a salvar.**
   Puede tocar <ReName> y renombrar el patch que va a salvar.
   Al tocar <Compare> puede comprobar el destino de salvado del patch (función Compare).
5. **Toque <Execute> para ejecutar la operación de salvado.**

## Oír el Patch del Destino de Salvado (Compare)

Antes de que salve un patch, puede oír el patch que actualmente todavía ocupa el destino del salvado para asegurarse de que no sobreescriba nada importante, Esto le ayudará a prevenir de la posible sobreescritura no intencionada de patches que quiera conservar.

1. **Siga el procedimiento de "Salvar Patches (PATCH Write)" hasta el paso 4 para elejir un destino de salvado.**

**2. Toque <Compare> para activarlo.**

Ahora puede tocar el patch seleccionado como destino de salvado, y juzgar si quiere sobreescribirlo.

**3. Toque el patch del destino de salvado para asegurarse de que no le importa sobreescribirlo.**

NOTE

El patch audicionado usando la función Compare puede sonar algo diferente comparado a como suena normalmente.

**4. Si desea cambiar el destino de salvado, vuelva a especificarlo, usando el botón giratorio VALUE.**

**5. Toque <Execute> para ejecutar la operación de salvado.**

## Copiar Ajustes de Controlador de Patch (Controller Copy)

**1. Asegúrese de que ha seleccionado el patch con los ajustes de controlador que desea copiar.**

**2. Toque <τMENU> en la parte superior de la pantalla.**

Aparecerá un menú desplegable.

**3. En el menú desplegable, toque <PATCH Ctrl>.**

La ventana Patch Controller Copy aparecerá.

**4. Gire el botón VALUE para elejir el destino de la copia.**

Si elije el mismo patch de usuario parsa ambos campos FROM y TO, sólo se copiará un patch.

Si elije diferentes patches de usuario para FROM y TO, todos los patches incluidos en tal rango serán copiados.

NOTE

La operación de copia no se llevará a cabo si el patch de destino es "INIT PATCH."

MEMO

Los ajustes de controlador mostrados en el campo Source serán copiados. Esto dependerá del algoritmo de patch. Si los patches del campo Source y Destination usan doferentes algoritmos, sólo se copiarán los ajustes comunes a los dos.

**5. Toque <Execute> para ejecutar la operación de copia.**

## Borrar Patches (PATCH Delete)

**1. Asegúrese de que el patch que desea borrar esté seleccionado.**

**2. Toque <τMENU>en la parte superior de la pantalla.**

Aparecerá un menú desplegable.

**3. En el menú desplegable, toque <PATCH Delete>.**

La ventana PATCH Delete List aparecerá.

**4. De la lista, elija el patch a borrar.**

Gire el botón **VALUE** o pulse **[INC/+][DEC/-]** para elejir un patch. También puede elejir el patch tocando en la pantalla.

Las teclas de la pantalla tienen las siguientes funciones.

**<P001-U192>**: Cambia los botones de los extremos de la pantalla a P001-U192.

**<U193-U448>**: Cambia los botones de los extremos de la pantalla U193-U448.

**<Algorithm>**: Cambia los botones de los extremos de la pantalla a Patch Algorithm.

**< << >**: Volver a la pantalla anterior.

**< >> >**: Avanzar a la siguiente pantalla.

**5. Toque <Execute> para ejecutar la operación de borrado.**

NOTE

No puede borrar patches de preset.

## Elejir un Patch de la Lista (PATCH List)

HINT

También puede ir a la ventana PATCH List desde la

pantalla principal del modo Patch tocando el algoritmo de patch, en la parte superior izquierda de la pantalla.

1. **Toque <τMENU> en la parte superior de la pantalla.**
   Aparecerá un menú desplegable.
2. **En el menú desplegable, toque <PATCH List>.**
   La ventana PATCH List aparecerá.
3. **Elija un Patch de la Lista.**
   Gire el botón **VALUE** o pulse **[INC/+][DEC/-]** para elejir un patch. También puede elejir el patch tocando en la pantalla.
   Las teclas de la pantalla tienen las siguientes funciones.
   **<P001-U192>**: Cambia los botones de los extremos de la pantalla a P001-U192.
   **<U193-U448>**: Cambia los botones de los extremos de la pantalla U193-U448.
   **<Algorithm>**: Cambia los botones de los extremos de la pantalla a Patch Algorithm.
   **< << >**: Volver a la pantalla anterior.
   **< >> >**: Avanzar a la siguiente pantalla
4. **Toque <OK> para elejir el Patch.**

# Pantalla Principal (Top Screen)

Puede ir a la pantalla principal tocando **<Top>**, en la parte inferior de la pantalla.

Para más detalles, vea "**La Pantalla Principal del Modo Patch**" (p. 14).

# Pantalla de Ajustes SYSTEM MIC

Puede ir a la pantalla principal tocando **<Mic Setting>**, en la parte inferior de la pantalla.

**NOTE**

Los patches cuyo algoritmo sea **Keyboard~** no contienen esta pantalla.

## Cambiar los Ajustes de Micro

El VC-2 puede guardar hasta ocho ajustes de micro.
En la parte superior de la pantalla, toque <τMENU> para acceder al menú desplegable, y elija una de las ocho plantillas.

**NOTE**

Note que al cambiar los valores de los parámetros, los ajustes de micro también cambiarán (y serán salvados automáticamente).

## Nombrar un ajuste de Micro (Setting Name)

Puede asignar un nuevo nombre a un Ajuste de Micro.

1. **Toque <τMENU> en la parte superior de la pantalla.**
   Aparecerá un menú desplegable.
2. **En el menú desplegable, toque <Setting Name>.**
   La pantalla MIC Setting Name aparecerá.
3. **Toque las teclas numéricas o alfa-numéricas de la pantalla para introducir texto.**
   Las teclas de la pantalla tienen las siguientes funciones.
   **<←><→>**: Mover el cursor en la caja de texto al punto deseado para la introducción de texto.
   **<SHIFT>**: Actívelo para introducir letras mayúsculas.
   **<Insert>**: Actívelo para insertar en la posición del cursor.
   **<Clear>**: Borra todos los carácteres de la caja de texto.
   **<Delete>**: Borra un carácter en la posición actual del cursor.
   **<Back>**: Borra el carácter que precede a la localización del cursor

**HINT**

También puede mover el cursor pulsandolos botones [ ◄ ][ ► ] de cursor. Al pulsar [ ▲ ] cambiará el carácter de la localización actual a mayúsculas, y al pulsar [ ▼ ] cambiará a minúsculas.

4. **Al acabar de introducir el texto, toque <OK> para finalizar.**

## Tipos de PRE-EFX (Pre-Efectos)

Existen tres pre-efectos: compresor, limitador, y eliminador de ruido. Estos puede usarlos para ajustar el nivel del sonido que se está sampleando.

**Eliminador de ruido:** Este efecto deja el sonido original inalterado, pero mutea el ruido que se oye durante el período de silencio.

**Compresor:** Al reducir los mayores picos de señal, este efecto suaviza la dinámica del sonido.

**Limitador:** Al comprimir los sonidos que exceden una cantidad de volúmen, este efecto previene a la señal de que llegue a picos demasiado altos y llegue a distorsionarse.

### OFF

No se usará ningún pre-efecto.

#### EQ LOW/MID/HIGH (Ecualizador de 3 bandas)

| Parámetro | | Valor | Explicación |
|---|---|---|---|
| EQ LOW | Freq | 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz | Elije el corte para el rango más bajo de frecuencias. |
| | Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganacia de las bajas frecuencias mencionadas. Ajustes positivos (+) enfazitarán el rango más bajo de frecuencias. |
| EQ MID | Freq | 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz | Selecciona la frecuencia para el rango medio. |
| | Q | 0.3, 0.4, 0.6, 0.8, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5. 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 10.0, 12.0, 14.0, 16.0, 18.0, 20.0 | Ajusta el grosor del rango medio. Úselo a valores altos de Q para estrechar el rango de frecuencias afectadas. |
| | Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganacia del rango medio. Ajustes positivos (+) enfazitarán el rango de frecuencias medias. |
| EQ HIGH | Freq | 2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz | Selecciona la frecuencia para el rango más agudo del sonido. |
| | Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganacia del rango agudo. Ajustes positivos (+) enfazitarán el rango de frecuencias altas. |
| MIC LEVEL | | 0–127 | Ajusta el volumen del micro. * Está enlazado con MIC Level de la pantalla principal. |

### NS-COMP

Se pueden hacer ajustes sobre el compresor y el supresor de ruido.

Para los parámetros del ecualizador de tres bandas, vea la explicación en el apartado **OFF**.

#### NOISE SUPRESSOR (Puerta de Ruido)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Thres (Threshold Level) | -60–0 dB | Dicta el nivel a partir del cual el supresor de ruido actuará. Cuando la señal baje por debajo de tal nivel, esta será muteada. |
| Release (Release Time) | 0–127 | Especifica el tiempo que tarda la puerta de ruido en cerrarse y alcanzar los 0dB. |

#### COMPRESSOR (Compresor)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Gain | 0–127 | Ajusta la ganacia de salida. |
| Attack (Attack Time) | 0–127 | Especifica el tiempo de ataque para la señal de entrada. |
| Release (Release Time) | 0–127 | Especifica el tiempo que se tarda entre que el compresor empieza a actuar hasta que el volumen alcanza los 0dB. |
| Level (Output Level) | 0–127 | Ajusta el volúmen del micro. * Está enlazado con MIC Level de la pantalla principal. |

### NS-LIMIT

Ajustes sobre el limitador y la puerta de ruido.

Para los parámetros del ecualizador de tres bandas, vea la explicación en el apartado **OFF**.

Para los parámetros de la puerta de ruido, vea el apartado **NS-COMP**.

**LIMITER** (Limitador)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Thres (Threshold Level) | -40–0 dB | Especifica el nivel (nivel de umbral) a partir del cual el limitador empezará a actuar. |
| Attack (Attack Time) | 0–127 | Especifica el tiempo transcurrido entre que la señal sobrepasa el nivel de threshold hasta que el limitador empieza a actuar. |
| Release (Release Time) | 0–127 | Especifica el tiempo transcurrido entre que la señal cae por debajo del threshold hasta que el limitador deja de actuar. |
| Ratio | 2:1–INF:1 | Dicta el ratio de compresión. |
| Level (Output Level) | 0–127 | Ajusta el volumen de micro.<br>* Está enlazado con MIC Level de la pantalla principal. |

## NOISE SUP

Ajustes sobre la puerta de ruido.

Para los parámetros del ecualizador de tres bandas, vea la explicación en el apartado **OFF** (p. 23).

**NOISE SUPRESSOR (Puerta de Ruido)**

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Thres (Threshold Level) | -60–0 dB | Dicta el nivel a partir del cual el supresor de ruido actuará. Cuando la señal baje por debajo de tal nivel, esta será muteada. |
| Release (Release Time) | 0–127 | Especifica el tiempo que tarda la puerta de ruido en cerrarse y alcanzar los 0dB. |
| Level (Output Level) | 0–127 | Ajusta el volumen de micro.<br>* Está enlazado con MIC Level de la pantalla principal. |

# Pantalla Carrier (portadora)

Puede ir a la ventana principal pulsando **<Carrier>** en la parte inferior de la pantalla.

Los patches cuyo algoritmo sea **Poly PShift** no contienen este menú.

El menú Carrier será diferente si el algoritmo de patch es **Processor~**. Vea "**Menú Carrier para Algoritmos de Patch 'Processor'**" (p. 27).

## OSC

## OSC 1/OSC 2

Los siguientes parámetros sólo se mostrarán si el oscilador es de tipo **Analog**.

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Wave | — | Elije la forma de onda.<br>* Las ondas disponibles dependerán del algoritmo del patch. |
| Level | 0–127 | Ajusta el volumen de salida. |
| Pan | L64–0–63R | Especifica el panorama del patch. "L64" significa izquierda, "0" es el centro, y "63R" significa derecha. |
| Pulse Width | -63–+63 | Especifica el grado de modificación sufrido por la forma de onda. |
| SubOSC | OFF, -2, -1, 0 | Se usará como capa la misma forma de onda.<br>**OFF**: Sin sonido.<br>**-2**: La segunda onda sonará dos octavas por debajo.<br>**-1**: La segunda onda sonará una octava por debajo.<br>**0**: La segunda onda sonará igual que la del patch. |
| SubLvl | 0–127 | Especifica el volumen de salida de la segunda onda. |
| Detune | -63–+63 | Especifica la cantidad de desafinación para la segunda onda. |

Los siguientes parámetros se mostrarán si el oscilador es de tipo **PCM**.

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Wave | — | Elije la forma de onda.<br>* Las formas de onda dependerán del algoritmo del patch. |
| Level | 0–127 | Ajuste el volumen de salida. |
| Pan | L64–0–63R | Especifica el panorama de patch. "L64" es izquierda, "0" es el centro, y "63R" es la derecha. |
| Offset | 0–15 | Ajusta el punto de forma precisa en el que la onda empezará a sonar. |

# PITCH

## OSC1 PITCH

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| OctShift (Octave Shift) | -4– +4 | Ajusta la afinación del sonido de OSC1 por intérvalos de una octava (+/-4 octavas). |

## OSC2 PITCH

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Coarse (Coarse Tune) | -48– +48 | Ajusta la afinación del oscilador por intérvalos de semitonos (+/-4 octavas). |
| Fine (Fine Tune) | -50– +50 | Ajusta la afinación del oscilador en intérvalos de 1-cent (+/-50 cents). |
| PitchKF (Pitch Key Follow) | -200– +200 | Especifica la cantidad de cambio de afinación al tocar una tecla una octava superior (por ej., 12 teclas más arriba en el teclado).<br>Si desea que la afinación suba una octava igual que con los teclados convencionales, ajuste el valor a "+100." Si quiere que la afinación suba dos octavas, ajústelo a "+200." De forma contraria, ajuste a valores negativos si quiere que la afinación decaiga. Con el ajuste a "0," todas las teclas producirán el mismo sonido. |

## GLIDE

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Time | 0–127 | Especifica el tiempo transcurrido para el cambio de afinación. |
| OSC1/2 Depth | -63– +63 | Especifica la cantidad de desafinación. |

## VIBRATO

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Type | NORMAL, FEMALE1, FEMALE2, MALE | Elije el tipo de vibrato. |
| Rate | 0–127 | Ajusta la velocidad de vibrato. |
| OSC1/2 Depth | -63– +63 | Ajusta la profundidad del vibrato sobre OSC1 o OSC2. |
| OSC1/2 ModDepth | -63– +63 | Ajusta la profundidad del vibrato aplicado sobre OSC1 o OSC2 por el controlador por **Controller** (p. 29). |

# EQ GROWL

## ECUALIZADOR

### Mid 1/Mid 2

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Freq | 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz | Define el punto de las frecuencias medias. |
| Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Ajusta la amplitud del rango de frecuencias medias. Para valores altos de Q, el rango afectado será menor. |
| Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganancia de las frecuencias medias. Valores positivos (+) enfatizarán tal rango. |

## GROWL

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| GrowlSw | OFF, ON | Activa/desactiva el growl. |
| Intensity | 0–127 | Ajusta la intensidad de la modulación. |
| ModDepth | -63– +63 | Ajusta la intensidad de la modulación con el controlador asignado por **Controller** (p. 29). |
| Speed | 0–127 | Ajusta la velocidad de modulación. |
| ModDepth | -63– +63 | Ajusta la velocidad de modulación con el controlador asignado a **Controller** (p. 29). |

# TVA

## Level (Nivel)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Especifica el volumen del patch. |
| LevelKF (Level Key Follow) | -200– +200 | Use este parámetro para cambiar el volumen del patch según la tecla que pulse. Valores positivos (relativos al volumen de la tecla C5) harán que el volumen sea superior al tocar teclas superiores a C5. De forma contraria, los valores negativos (-) provocarán que el volumen caiga con notas superiores a C4. Valores extremos producirán cambios más drásticos. |

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| VeloSens | -63–+63 | Puede usar la dinámica al tocar el teclado para controlar el volumen del patch. Si desea que el volumen sea superior con las teclas tocadas fuertemente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si quiere que el volumen sea menor con las teclas tocadas fuertemente, ajuste a un valor negativo (-). |
| LevelMod-Depth | -63–+63 | Ajusta el volumen del patch según el controlador asignado a **Controller** (p. 29). |

## Pan (Panorama)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Pan | L64–0–63R | Especifica el panorama del patch. "L64" significa izquierda, "0" es el centro, y "63R" significa derecha. |
| PanKF (Pan Key Follow) | -200–+200 | Use este parámetro si quiere que la tecla que toque afecte al panorama. Valores positivos (+) harán que las notas superiores a C5 (Do central) sean panoramizadas de forma progresiva a la derecha, y valores negativos (-) harán que las notas superiores a C5 (Do central) sean panoramizadas a la izquierda. Ajustes extremos provocarán un cambio mayor. |
| PanMod-Depth | -63–+63 | Ajusta el panormama del patch con el controlador asignado a **Controller** (p. 29). |

## Attack (Ataque)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Time | 0–127 | Especifica el tiempo de ataque de la envolvente (el tiempo transcurrido desde que pulsa la tecla, hasta que el volumen alcanza su valor máximo). |
| VeloSens | -63–+63 | Esto permite que la dinámica con la que toca afecte al tiempo de ataque del sonido. Si desea que el tiempo sea más corto al tocar más fuerte, ajuste el parámetro a valores positivos (+). Si desea alargar el tiempo de ataque, ajuste a valores negativos (-). |

## Release (Relajación)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Time | 0–127 | Especifica el tiempo de relajación de la envolvente (el tiempo transcurrido desde que deja de tocar la nota hasta que el nivel de la envolvente alcanza el 0). |

# CTRL

## KEY ASSIGN (Asignación)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Mono/Poly | MONO, POLY | Elije entre que el patch se escuche en monofonía o polifonía. El ajuste monofónico es efectivo al tocar instrumentos como el saxo o la flauta.<br>**MONO**: Sólo sonará la última nota que haya tocado.<br>**POLY**: Dos o más notas pueden sonar a la vez. |
| LegatoSw | OFF, ON | Legato sólo es válido cuando el parámetro Mono/Poly está ajustado a monofónico. Este ajuste especifica si el legato será usado (ON) o no (OFF). Cuando el parámetro está en "ON," al pulsar una tecla mientras todavía tiene presionada la anterior hace que la nota que está sonando cambie de tono hasta la última tecla pulsada. Esto crea una suave transición entre notas, muy útil al intentar simular las técnicas de hammering-on y pulling-off usadas por los guitarristas. |

## PORTAMENTO

**Portamento** es un efecto que cambia de forma suave la afinación desde la primer tecla tocada hasta la próxima. Al usar este efecto con el parámetro Mono/Poly ajustado a MONO, puede simular el efecto de slide usado por los violinistas e instrumentos similares.

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| PortaSw | OFF, ON | Especifica si se usará portamento (ON), o no (OFF). |
| Mode | NORMAL, LEGATO | Especifica las condiciones sobre las que se aplicará el portamento.<br>**NORMAL**: El portamento siempre se aplicará.<br>**LEGATO**: Sólo se aplicará al usar legato (por ej., cuando usted pulse la siguiente tecla antes de soltar la anterior). |
| Type | RATE, TIME | Especifica el tipo de portamento.<br>**RATE**: El tiempo que tarde dependerá de la distancia entre los dos tonos.<br>**TIME**: El tiempo que tarde será constante, sin importar la distancia entre las notas. |
| Time | 0–127 | Cuando se usa el portamento, especifica el tiempo que tarda a transcurrir el cambio de tono. A valores mayores, mayor será el tiempo que pase hasta alcanzar la nueva nota. |

### BENDER

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Range | 0–48 | Especifica el grado de cambio de tono en semitonos cuando la palanca Pitch Bend es´ta al máximo. Por ejemplo, si lo ajusta a "48" y mueve la palanca al máximo hacia la izquierda, el tono caerá dos octavas. Si este parámetro se ajusta a "12", el tono subirá una octava al mover la palanca al máximo hacia la derecha. |

## Menu Carrier para Algoritmos de Patch ~Processor

### TVA

### Level (Nivel)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Especifica el volumen del patch. |
| ModDepth | -63–+63 | Ajusta el volumen del patch con el controlador asignado a **Controller** (p. 29). |

### Pan (Panorama)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Pan | L64–0–63R | Especifica el panorama del patch. "L64" significa izquierda, "0" es el centro, y "63R" significa la derecha. |
| ModDepth | -63–+63 | Ajusta el panorama del patch con el controlador asignado a **Controller** (p. 29). |

## Pantalla Wave (Formas de Onda)

En el caso que el algoritmo de patch sea **Keyboard~**, puede acceder a la pantalla Wave, tocando **<Wave>** en la parte inferior de la pantalla.

### OSC

### WAVE (Forma de Onda)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Wave | — | Elije un preset o una onda importada. |
| Tempo Sync | OFF, ON | Especifica si la onda sonará en sincronía con tempo del clock (ON) o no (OFF). |
| Key Mode | NORMAL, ALWAYS | **NORMAL**: Empieza a sonar al pulsar una tecla, y para de sonar al soltarla. **ALWAYS**: Empieza a sonar al pulsar una tecla, y continúa sonando. |

### VARI

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Pitch | -63–+63 | Ajusta la afinación o tono. |
| ModDepth | -63–+63 | Ajusta la afinación usando el controlador de pitch asignado a **Controller** (p. 29). |
| Time | -63–+63 | Ajusta el rango de cambio de velocidad en las variaciones de afinación (tiempo). |
| ModDepth | -63–+63 | Ajusta el rango de cambio en velocidad de reproducción usando el controlador asignado a **Controller** (p. 29). |
| Formant | -63–+63 | Ajusta el rango de cambio en la calidad vocal (formante). |
| ModDepth | -63–+63 | Ajusta el rango de cambio en la calidad vocal usando el controlador asignado a **Controller** (p. 29). |

### TVA

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Especifica el volumen de la onda. |
| ModDepth | -63–+63 | Ajusta el volume de la onda usando el controlador asignado a **Controller** (p. 29). |

# Pantalla Vocoder

Puede ir a la pantalla principal pulsando **<Vocoder>** en la parte inferior de la pantalla.

NOTE

Los patches cuyo algoritmo sea **Poly PShift** no contienen este menú.

## VOCODER

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del vocoder. |
| Atk | 0–100 | Ajusta el tiempo de ataque del vocoder. * Parámetro no está disponible si el algoritmo de patch es **Vocoder~** o **Processor Type 2**. |
| Rel | 0–100 | Especifica el tiempo desde que el vocoder empieza a operar hasta que el volumen alcanza 0. * Parámetro no está disponible si el algoritmo de patch es **Vocoder~** o **Processor Type 2**. |
| LevelMod-Depth | -63–+63 | Ajusta nivel de salida del vocoder usando el controlador asignado a **Controller** (p. 29). |

## NATURAL VOICE

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Especifica el nivel de salida de la voz natural (su voz sin procesar, o el sonido original de la onda para el algoritmo de patch **Keyboard~** ). |
| RevSend | 0–127 | Ajusta el nivel del envío de reverb. |
| LevelMod-Depth | -63–+63 | Ajusta el nivel de salida de la voz natural usando el controlador asignado a **Controller** (p. 29). |

## UNVOICE

* *Este parámetro no está disponible si el algoritmo de patch es **Vocoder~** o **Processor Type 2**.*

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Especifica la cantidad de las consonantes sin voz que se mezclarán con la salida del vocoder. |
| Detect | 1–50 | Ajusta la sensibilidad a la cual las consonantes sin voz serán detectadas. |

## Formant

* *Este parámetro no está disponible si el algoritmo de patch es **Vocoder~** o **Processor Type 2**.*

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Type | 00: FLAT–15: STFEM2 | Elije el tipo de formante. |

## TONE

* *Este parámetro no está disponible si el algoritmo de patch es **Vocoder~** o **Processor Type 2**.*

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Tone | 0–127 | Ajusta el brillo del sonido. |

## Hold Dump

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Time | 0–127 | Especifica el tiempo transcurrido entre que pisa el pedal de hold para fijar el carácter del tono de la INPUT hasta que el sonido desaparece. |

## AutoNoteSw

* *Este parámetro no está disponible si el algoritmo de patch es **Keyboard~** o **Processor~**.*

Si está activado, se detectará la afinación de la entrada de micro, permitiéndole tocar el VC-2 sin necesidad de tocar el teclado (i.e., sin tener que introducir datos de nota).

# Pantalla Poly Pitch Shifter

Si el algoritmo del patch es **Poly PShift**, puede acceder a la pantalla Wave tocando sobre **<Poly Pitch Shifter>** en la parte inferior de la pantalla.

## OSC

## OSC 1/OSC 2

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Formant Style | 00: FLAT–10: IMPROV | Elije el estilo del carácter vocal (formante). |
| Formant | -63– +63 | Ajusta la amplitud del cambio de formante. |
| Level | 0–127 | Ajusta la salida de volumen. |
| Pan | L64–0–63R | Especifica el panorama del patch. "L64" significa izquierda, "0" es el centro, y "63R" significa derecha. |

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| FmtKF | -200– +200 | Especifica la cantidad por la que el valor de la formante será afectada según la tecla que está tocando. |
| OSC 2 switch | OFF, ON | Switches OSC2 on/off. |

## POLY PITCH SHIFTER

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del poly pitch shifter. |
| ModDepth | -63– +63 | Ajusta el nivel de salida del poly pitch shifter usando el controlador asignado a **Controller** (p. 29). |

## NATURAL VOICE

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de la voz natural (su propia voz sin procesar). |
| RevSend | 0–127 | Ajusta el nivel de envío a reverb. |
| ModDepth | -63– +63 | Ajusta el nivel de salida de la voz natural usando el controlador asignado a **Controller** (p. 29). |

## UNVOICE

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Especifica la cantidad de las consonantes sin vox que serán mezcladas con la salida del vocoder. |
| Detect | 1–50 | Ajusta la sensibilidad a la cual las consonantes sin voz serán detectadas. |

## PITCH / EQ GROWL / TVA / CTRL

Vea **PITCH** (p. 25), **EQ GROWL** (p. 25), **TVA** (p. 25), y **CTRL** (p. 26) en la "Pantalla Carrier (Portadora)".

### AutoNoteSw

Si está activado, la afinación de la entrada de micro será detectada, permitiéndole usar el VC-2 sin necesidad de tocar un teclado (por ej., sin tener que introducir datos de notas).

## Controladores

Elija el controlador usado por **ModDepth** o **~ModDepth**.

**OFF**: El control no se usará.

**CC01–31, 33–95**: Números de controlador 1–31, 33–95

**BEND**: Pitch Bend, **AFT**: Aftertouch

**+PAD-X**: El centro del Time Trip Pad es 0; hacia la derecha es +, y hacia la izquierda es -

**+PAD-Y**: El centro del Time Trip Pad es 0; hacia la derecha es +, y hacia la izquierda es -

**PAD-X**: El extremo izquierdo del time trip pad es 0; hacia la derecha es +

**PAD-Y**: La parte inferior del time trip pad es 0; arriba es +

* ***+PAD-X***, ***+PAD-Y***, ***PAD-X***, *y* ***PAD-Y*** *funcionarán cuando el indicador frontal TIME TRIP PAD [ASSIGNABLE] esté encendido.*

**TRIP-R**: El extremo exterior del time trip pad es 0; hacia el centro es +

* ***TRIP-R*** *funciona sólo cuando el indicador frontal TIME TRIP PAD [TIME TRIP] esté encendido.*

**BEAM-L**: controlador D Beam (izquierda)

**BEAM-R**: controlador D Beam (derecha)

* ***BEAM-L/R*** *funciona sólo cuando el indicador frontal D BEAM [ASSIGNABLE] esté encendido.*

**KNOB1**: potenciómetro C1, **KNOB2**: potenciómetro C2

**VELO**: Velocity, **KEYF**: Key Follow

* ***VELO*** *y* ***KEYF*** *no existen en la pantalla Controller de formas de onda o en patches cuyo algoritmo sea* ***Processor~****.*

**BREATH**: Volumen de la entrada de micro.

# Pantalla de Efectos (Effect Screen)

Puede ir a la pantalla principal tocando **<Effect>** en la parte inferior de la pantalla.

## Ruteo

### MFX (Interruptor de MFX)

Activa/desactiva los MFX.

**Valor:** MFX (OFF), MFX (ON)

HINT

Está enlazado con EFFECTS [MFX] del panel frontal.

## Tipos de MFX

Use este parámetro para elejir entre 41 MFXs disponibles. Para detalles sobre los parámetros MFX, vea "**Parámetros MFX**" (p. 70).

**Valor:** 00 (Thru)–41

### MFX Master Level

Ajusta el volumen del sonido que pasa atravéś del MFX.

**Valor:** 0–127

### MFX To CHO (Nivel de Envío del Chorus MFX)

Ajusta la cantidad de sonido que pasa a través del MFX. Si no quiere añadir el efecto de Chorus, ajústelo a "0."

**Valor:** 0–127

### MFX To REV (Nivel de Envío de Reverb MFX)

Ajusta la cantidad de reverb que pasa a través del MFX. Si no quiere añadir el efecto de Reverb, ajústelo a "0."

**Valor:** 0–127

### CHO (Interruptor de Chorus)

Activa/desactiva el Chorus.

**Valor:** CHO (OFF), CHO (ON)

HINT

Está enlazado con EFFECTS [CHORUS] del panel frontal.

### CHO Type (Tipo de Chorus)

Use este parámetro para elejir entre 8 chorus disponibles. Para detalles sobre los parámetros de chorus, vea "**Parámetros de Chorus**" (p. 88)

**Valor:** 00 (Off)–08

### CHO Master Level (Nivel Master del Chorus)

Ajusta el volumen del sonido que pasa a través del chorus.

**Valor:** 0–127

### CHO To REV (Nivel de Envío de Reverb para el Chorus)

Ajusta la cantidad de reverb que pasa a través del Chorus. Si no quiere añadir el efecto de Reverb, ajústelo a "0."

**Valor:** 0–127

### REV (Interruptor de Reverb)

Activa/desactiva la Reverb.

**Valor:** REV (OFF), REV (ON)

HINT

Está enlazado con EFFECTS [REVERB] del panel frontal.

### REV Type (Tipo de Reverb)

Use este parámetro para elejir entre 14 tipos de reverb. Para detalles sobre los parámetros de reverb, vea "**Reverb Parámetros**" (p. 89).

**Valor:** 00 (Off)–14

### REV Master Level (Nivel Master de Reverb)

Ajusta el volumen del sonido que pasa a través de la reverb.

**Valor:** 0–127

## MFX

### MFX Type

Use este parámetro para elejir entre 41 MFX disponibles. Para detalles sobre los parámetros de MFX, vea "**MFX Parámetros**" (p. 70).

**Valor:** 00 (Thru)–41

En esta pantalla de ajustes, puede editar los parámetros de MFX según el ajuste MFX Type (Tipo de MFX). Para detalles sobre los parámetros que pueden ser editados, vea "**Parámetros MFX**" (p. 70).

Al tocar <List>, la ventana MFX List aparecerá, permitiéndole seleccionar el MFX de la lista.

### MFX (Interruptor MFX)

Activa/desactiva los MFX.

**Valor:**

(OFF),

(ON)

Está enlazado con EFFECTS [MFX] del panel frontal.

## CHO

### CHO Type (Tipo de Chorus)

Use este parámetro para elejir entre 8 chorus disponibles. Para detalles sobre los parámetros de chorus, vea "**Chorus Parámetros**" (p. 88).

**Valor:** 00 (Off)–08

En esta pantalla de ajustes, puede editar los parámetros del chorus según el ajuste CHO Type (tipo de Chorus). Para detalles sobre los parámetros que puede editar, vea "**Parámetros Chorus**" (p. 88).

Al tocar <List>, aparecerá la ventana Chorus List, permitiéndole elejir el chorus de una lista.

### CHO (Interruptor Chorus)

Activa/desactiva el Chorus.

**Valor:**

(OFF),

(ON)

Está enlazado con EFFECTS [CHORUS] del panel frontal.

## REV

### REV Type (Tipo de Reverb)

Use este parámetro para elejir entre 14 reverbs disponibles. Para detalles sobre los parámetros de reverb, vea "**Parámetros de Reverb**" (p. 89).

**Valor:** 00 (Off)–14

En esta pantalla de ajustes, puede editar los parámetros de reverb según el tipo elejido con el ejuste REV Type (tipo de reverb). Para detalles sobre los parámetros que se pueden editar, vea "**Parámetros Reverb**" (p. 89).

Al tocar <List>, la ventana Reverb List aparecerá, permitiéndole elejir una reverb de la lista.

### REV (Interruptor de Reverb)

Activa/desactiva la reverb.

**Valor:**

(OFF),

(ON)

Está enlazado con EFFECTS [REVERB] del panel frontal.

# Usar Formas de Onda(Wave Mode)

NOTE

Nunca apague el VC-2 (VSynth) mientras se está llevando a cabo alguna operación en el VSynth. Al hacerlo, podría perder datos.

**1. Pulse [MODE].**

La ventana VC-2 MODE MENU aparecerá.

**2. Toque <WAVE>.**

La pantalla Wave aparecerá.

NOTE

Debe salvar antes de hacer operaciones en esta pantalla. Cuando toque **<Save>** en la pantalla, la pantalla **Disk Save Project** aparecerá, permitiéndole salvar el proyecto del área de trabajo en la tarjeta VC-2. Para el resto del procedimiento, vea el paso 4 y siguientes en "**Salvar un Proyecto en la tarjeta VC-2 (Save Project)**" (p. 38).

## Importar Ficheros de Ondas Individualmente (Wave Import)

Puede importar ficheros de uno en uno al área de trabajo.

NOTE

Los datos serán importados sobre números de onda no utilizados. No se podrá importar si no existen números de onda disponibles.

**1. Pulse [MODE].**

La ventana VC-2 MODE MENU aparecerá.

**2. Toque <WAVE>.**

La pantalla Wave aparecerá.

**3. Toque <Import>.**

La pantalla Wave Import aparecerá.

**4. Toque <Int> si quiere importar desde la memoria interna,, o toque <Card> si quiere importar de la tarjeta VC-2.**

**5. De la lista de ficheros, elija el que quiera importar.**

Aquí puede usar las siguientes funciones. Toque el botón apropiado para ejecutarlas.

**Prevw:** Prever (preview) el archivo seleccionado (.wav/ .aif).

**Info:** Ver información sobre le archivo seleccionado.

**Mark All:** Marca todos los ficheros y carpetas de la lista.

**Mark:** Marca ficheros y carpetas seleccionados de la lista.

**Open:** Abre la carpeta seleccionada.

**Close:** Mover al siguiente nivel superior de carpetas.

**6. Toque <OK>.**

La ventana WARNING aparecerá.

HINT

Si quiere cancelar el procedimiento, toque <CANCEL>.

**7. Toque <EXECUTE> para ejecutar la operación.**

# Usar el Wave Browser

Aquí puede ver una lista de las ondas importadas en el área de trabajo.

Puede usar las siguietes funciones. Toque el botón apropiado para ejecutar.

**Top**: Mueve al principio de la lista.

**End**: Mueve al fin de la lista.

**Info:** Muestra infromación del archivo seleccionado.

**Prevw:** Prever (preview) el archivo seleccionado (.wav/ .aif).

**Search Empty**: Mover a la primera forma de onda libre.

## Copiar Formas de Onda (WAVE Copy)

1. **Toque <τMENU> en esquina superior derecha de la pantalla.**
   El menú desplegable aparecerá.
2. **En el menú desplegable, toque <WAVE Copy>.**
   La ventana WAVE Copy aparecerá.
3. **Mueva el cursor a "Source" y elija el orígen de la onda a copiar.**
4. **Mueva el cursor a "Destination" y elija el destino de la onda a copiar.**
5. **Toque <Execute> para ejecutar la operación de copia.**

## Mover Formas de Onda (WAVE Move)

1. **Toque <τMENU> en esquina superior derecha de la pantalla.**
   El menú desplegable aparecerá.
2. **En el menú desplegable, toque <WAVE Move>.**
   La ventana WAVE Move aparecerá.
3. **Mueva el cursor a "Source" y elija el orígen de la onda a mover.**
4. **Mueva el cursor a "Destination" y elija el destino de la onda a mover.**
5. **Toque <Execute> para ejecutar la operación de Move.**

## Intercambiar Formas de Onda ( WAVE Exchange)

1. **Toque <τMENU> en esquina superior derecha de la pantalla.**
   El menú desplegable aparecerá.
2. **En el menú desplegable, toque <WAVE Exchange>.**
   La ventana WAVE Exchange aparecerá.
3. **Mueva el cursor a "Source" y elija el orígen de la onda a cambiar de orígen.**
4. **Mueva el cursor a "Destination" y elija el destino de la onda a cambiar de orígen.**
5. **Toque <Execute> para ejecutar la operación de cambio.**

## Borrar Formas de Onda (WAVE Delete)

1. **Toque <τMENU> en esquina superior derecha de la pantalla.**
   El menú desplegable aparecerá.
2. **En el menú desplegable, toque <WAVE Delete>.**
   La ventana WAVE Delete List aparecerá.
3. **De la lista, elija la muestra a borrar.**
   Use el botón de **VALUE dial** o **[INC/+][DEC/-]** para elejir un patch. También lo puede seleccionar tocando la pantalla.
4. **Toque <Execute>.**

# Ajustes Comunes (System Mode)

Ajustes que afectan a todo el entorno operativo del VC-2, como ponerlo a punto y la recepción de mensajes MIDI, llamados **system functions**. Esta sección explica como ajustar los parámetros del sistema y describe las funciones de tales parámetros de sistema.

## Cómo Ajustar las Funciones del Sistema

1. **Pulse [MODE].**
   La ventana VC-2 MODE MENU aparecerá.
2. **Toque <SYSTEM>.**
   La pantalla SYSTEM Com Master aparecerá.
   Los parámetros están organizados en varios grupos de edición.
3. **Toque uno de los botones del inferior de la pantalla para elejir un grupo de edición que contenga los parámetros que quiera ajustar.**
4. **Toque una de las pestañas de la izquierda de la pantalla para elejir la pantalla de edición.**
5. **En cada pantalla de edición, toque la pantalla sensible al tacto para ajustar los parámetros.**
6. **al editar un parámetro que requiera especificar un valor, mueva el cursor al cuadro del valor de tal parámetro. Luego modifique el valor girando el botón VALU o pulsando [INC/+] o [DEC/-]. También puede modificar el valor arrastrando el dedo sobre la pantalla táctil.**
7. **Repita los pasos 3–6 para los ajustes de las funciones de Sistema.**

## Guardar los Ajustes de Sistema (Write)

Los cambios que haga a las funciones de sistema son sólo temporales —serán descartados al apagar el equipo. Si quiere guardarlos, debe salvarlos en la tarjeta VC-2.

NOTE

Al llevar a cabo el procedimiento de salvado, los datos que anteriormente acupaban la memoria en la localización que elija, serán sustituidos. Sin embargo, los datos de los ajustes de fábrica se puede recuperar llevando a cabo el procedimiento de initialización

1. **Después de haber editado los ajustes de las funciones de Sistema, toque <Write>, en la esquina inferior derecha de la pantalla.**

## Inicializar los Ajustes de Sistema (Init)

Los ajustes actuales de las funciones de sistema puedes ser restauradas al estado de fábrica.

1. **Toque <Init>, localizado en la esquina inferior derecha de la pantalla.**
   Aparecerá una ventana de WARNING.

HINT

Si quiere cancelar el procedimiento en este punto, toque <CANCEL>.

2. **Toque <EXECUTE> para ejecutar la operación.**

HINT

Si quiere que los ajustes de fábrica tengan efecto la próxima vez que inicie el VC-2 (V-Synth), toque <Write> para salvar los ajustes.

## Ver la Información del VC-2 (Information)

1. **Toque <τMENU> en la esquina superior derecha de la pantalla.**
   Aparecerá un menú desplegable.
2. **En el menú desplegable, toque <Info>.**
   Aparece la pantalla de información.

Aquí se indica la versión del VC-2.

**3. Toque <EXIT> para cerrar la ventana.**

# Funciones de los Parámetros de Sistema

Esta sección explica cuanto los diferentes parámetros, y cómo están organizados.

## Ajustes Comunes a Todo el Sistema (Common)

### Master

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Master Tune | 415.3–466.2 Hz | Ajusta la afinación genereal de VC-2. La pantalla muestra la frecuencia para la nota A4 (LA central). |
| Master Key Shift | -24–+24 | Desplaza la afinación genereal de VC-2 en intérvalos de semitonos. |
| Master Level | 0–127 | Ajusta el volumen general del VC-2. |

### IO

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Output Gain | -12–+12 dB | Ajusta la ganancia de las salidas analógica y digital del VC-2 Esto puede ayudarle si, por ejemplo, hay relativamente pocas voces sonando y desea aumentar la ganancia de salida para grabaciones u otros propósitos. |
| Digital Output Freq | 44.1, 48, 96 KHz | Ajusta la frecuencia de muestéreo de la salida digital. |

### EQ

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| 2 Band EQ | OFF, ON | Activa/desactiva el ecualizador de 2 bandas. |
| LOW Freq | 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz | Elije la frecuencia de los graves. |
| LOW Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganancia de las frecuencias graves. Valores positivos (+) enfatizarán las bajas frecuencias. |
| HIGH Freq | 2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz | Elije la frecuencia de los agudos. |
| HIGH Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganancia de las frecuencias agudas. Valores positivos (+) enfatizarán las altas frecuencias. |
| TOTAL Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganancia total. |

### MIDI/USB

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Device ID | 17–32 | Cuando quiere transmitir o recibir mensajes de Sistema Exclusivo (SysEx), ajuste este parámetro para que coincida con el número de Device ID del otro dispositivo MIDI. |
| Clock Source | INTERNAL, EXTERNAL | Los ciclos de LFO o los cambio de los multiefectos pueden ser sincronizados con un reloj (tempo). Cuando esto se usa con un patch, este ajuste de Clock Source determina el reloj que se usará.<br>**INTERNAL**: Se usará el Patch Tempo.<br>**EXTERNAL**: Sincronización del reloj con un secuenciador externo. |
| Rx Sw | OFF, ON | Especifica si se recibirán mensajes MIDI (ON) o no (OFF). |
| Rx Channel | 1–16 | Ajusta el Basic Channel (canal MIDI en el que el VC-2 recibirá o transmitirá mensajes). |
| Rx PC | OFF, ON | Especifica si se recibirán mensajes de Program Change (ON) o no (OFF). |
| Rx Bank | OFF, ON | Especifica si se recibirán mensajes Bank Select (ON) o no (OFF).. |
| Rx Sys-Ex | OFF, ON | Especifica si se recibirán mensajes SysEx (ON) o no (OFF). |
| Tx Edit | OFF, ON | Especifica si los cambios hechos en los ajustes del patch se transmitirán como mensaje SysEx (ON), o no (OFF). |
| Clock Out | OFF, ON | Especifica si se recibirán mensajes Midi Clock (ON) o no (OFF). |
| USB Setup | — | Aparecerá la ventana de ajustes de SYSTEM Com USB. |
| Volume Expression Level Control | OFF, ON | Especifica mensajes de Volumen o de Pedal de Expresión afectarán sobre el volumen de salida (ON), o si serán ignorados (OFF). |

#### Ventana SYSTEM Com USB Setting

**Modo USB**: Elije el modo con el que se usará el puerto USB.

**Storage**: Modo de almacenamiento. Elíjalo si quiere transmitir ficheros.

**MIDI**: modo MIDI. Elíjalo si quiere intercambiar mensajes MIDI con un secuenciador u otro programa.

* *Debe cambiar el Modo USB antes de conectar el VC-2 (V-Synth) a su ordenador mediante USB. Si cambia este ajuste mientras el VC-2 (V-Synth) está conectado, el ordenador podría no reconocerlo correctamente.*

Para detalles sobre las conexiones con su computadora para cada Modo USB, vea "**Copia de Seguridad hacia su Ordenador**" (p. 40).

**USB-MIDI Thru Sw**: Cuando el Modo USB está en "MIDI," especifica si todos los mensajes MIDI recibidos por el conector serán retransmitidos al conector MIDI OUT (ON) o no (OFF).

## Chord Memory

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Chord Memory Sw | OFF, ON | Activa/desactiva la función de Multi Chord Memory (acordes con un dedo). ***** Si queiere sincronizar con un dispositivo externo, fije el Clock Source (p. 35) a EXTERNAL, y luego haga que el dispositivo transmita MIDI. Si no lo consigue, los acordes no se oirán correctamente. |
| Grid Resolution | Dotted 8th note–64th note | Cada nota del acorde se tocará por separado al intérvalo de tiempo que especifique aquí. |
| Code set | C–B | Especifique un acorde para cada tecla en el rango de C–B. |
| KEEP | OFF, ON | Al introducir un acorde desde el teclado, este parámetro especifica si las teclas que pulse se mantendrán en tal estano (ON), o no (OFF). Si está en ON, la tecla se mantendrá "pulsada" aunque la suelte. |
| STORE | — | Guarda el acorde especificado por el teclado en el ajuste de acorde. |

## Ajustes de Controlador (Controller)

### Tx

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Patch Tx Ch | 1–16, RX CH, OFF | Especifica el canal de transmisión del mensaje MIDI en el modo Patch. Si no quiere transmitir mensajes MIDI a ningún dispositivo MIDI externo, cambie el parámetro a "OFF". Si quiere que el canal de transmisión siempre coincida con el Canal de Recepción del Patch, ajuste el parámetro a "RX CH." |
| Tx PC | OFF, ON | Especifica si los mensajes de Program Change se transmitirán (ON) o no (OFF). |
| Tx Bank | OFF, ON | Especifica si los mensajes de Bank Select se transmitirán (ON) o no (OFF). |
| Tx Active Sens | OFF, ON | Especifica si los mensajes de Active Sensing se transmitirán (ON) o no (OFF). |

### KBD

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| KBD Sens | LIGHT, MEDIUM, HEAVY | Ajusta el toque del teclado.<br>**LIGHT**: Parecidos a las teclas ligeras de los sintetizadores<br>**MEDIUM**: Estándar<br>**HEAVY**: Simulación de piano acústico |
| KBD Velocity | REAL, 1–127 | Especifica el valor de la velocidad que se transmitirá al tocar el teclado. Si quiere que se transmita la velocidad actual, déjelo "REAL." Si quiere fija una velocidad sin importar su forma de tocar, introduzca una valor (1-127). |
| After Sens | 0–200 | Especifica la sensibilidad del Aftertouch. A valores mayores, el Aftertouch se aplicará más fácilmente. Normalmente puede dejarlo en "100." |
| Local Sw | OFF, ON | El Local Switch determina si el generador interno de sonido estará desconectado (OFF) de la sección del controlador del teclado (teclas, palanca de pitch bend/modulation , rotores, botones, Time Trip Pad, controlador D Beam, pedal, y demás); o sin desconectar (ON). Normalmente puede dejarlo en "ON", pero si va a usar el teclado del V-Synth y sus controles para controlar módulos de sonido externos, fíjelo en "OFF." |

## TT Pad/Knob

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| X Assign-XY | OFF, CC01–31, CC33–95, BEND UP, BEND DOWN, AFT | Especifica el número de CONTROLADOR MIDI que se transmitirá por las pulsaciones en el eje horizontal (X) si el botón Time Trip Pad [ASSIGNABLE] está activado.<br>**OFF**: No se transmitirá ningún mensaje.<br>**CC01-31, 33-95**: Controladores número 1-31, 33-95<br>**BEND UP**: Pitch Bend (dirección positiva)<br>**BEND DOWN**: Pitch Bend (dirección negativa)<br>**AFT**: Aftertouch |
| Y Assign-XY | See above. | Especifica el número de CONTROLADOR MIDI que se transmitirá por las pulsaciones en el eje vertical (Y) si el botón Time Trip Pad [ASSIGNABLE] está activado. |
| X Assign-TT | See above. | Especifica el número de CONTROLADOR MIDI que se transmitirá por las pulsaciones en el eje horizontal (X) si el botón Time Trip Pad [TIME TRIP] está activado |
| Y Assign-TT | See above. | Especifica el número de CONTROLADOR MIDI que se transmitirá por las pulsaciones en el eje vertical (Y) si el botón Time Trip Pad [TIME TRIP] está activado. |
| Knob 1, 2 Assign | See above. | Especifica el número de CONTROLADOR MIDI que se transmitirá por los movimientos del botón ASSIGNABLE CONTROL. |
| Voice Assign | OFF, CC01–31, CC33–95 | Especifica el número de CONTROLADOR MIDI que se transmitirá de los datos extraídos de la señal de entrada de micro.<br>**OFF**: No se transmitirá mensaje.<br>**CC01-31, 33-95**: Controladores número 1-31, 33-95 |

## Beam

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| D Beam Sens L, R | 0–200 | Ajustala sensibilidad del controlador D Beam. Sens L significa izquierda. A mayor valor, el D Beam Controller afecta de forma más rápida. Normalmente puede dejarlo a "100." |
| D Beam Assign | Especifica el número de CONTROLADOR MIDI que se transmitirá por los movimientos dels D Beam Controller. Usel los cuatro interruptores del D Beam (TIME TRIP, TIME, PITCH, ASSIGNABLE) para activarlos o no (on/off) de entre los cuatro posibles ajustes. Assign L significa izquierda, y Assign R derecha.<br>**OFF**: No se transmitirá mensaje.<br>**CC01-31, 33-95**: Controladores número 1-31, 33-95<br>**+BEND**: Pitch Bend (dirección positiva)<br>**-BEND**: Pitch Bend (dirección negativa)<br>**AFT**: Aftertouch | |

## Pedal

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Hold Polarity | STANDARD, REVERSE | Elije la polaridad del pedal de Hold. En algunos pedales, la señal eléctrica de salida cuando el pedal es apretado o soltado está invertida con otros pedales. Si eso sucede con su pedal, ajuste este parámetro a "REVERSE." Si usa un pedal Roland (no tiene interruptor de polaridad), déjelo a "STANDARD." |
| Pedal 1, 2 Assign | Especifica la función de cada pedal conectado a los conectores CTRL 1, CTLR 2 PEDAL.<br>**OFF**: No se usará pedal de control.<br>**CC01-31, 33-95**: Controladores número 1-31, 33-95<br>**BEND UP**: Pitch bend (dirección positiva)<br>**BEND DOWN**: Pitch bend (dirección negativa)<br>**AFT**: Aftertouch | |
| Pedal 1, 2 Polarity | STANDARD, REVERSE | Elije la polaridad del pedal. En algunos pedales, la señal eléctrica de salida cuando el pedal es apretado o soltado está invertida con otros pedales. Si eso sucede con su pedal, ajuste este parámetro a "REVERSE." Si usa un pedal Roland (no tiene interruptor de polaridad), déjelo a "STANDARD."." |

# Ajustar Sensibilidad de Controladores Touch Screen/Time Trip Pad/D Bend

Apague el VC-2 (V-Synth). Expulse la tarjeta VC-2, y encienda el V-Synth nuevamente. El V-Synth arrancará.

Vea "**Ajustar la Sensibilidad de los Controladores Touch Screen/Time Trip Pad/D Beam**" en el Manual.

# Salvar y Cargar Proyectos (Disk Mode)

NOTE

Nunca apague el VC-2 (V-Synth) mientras esté operando con el menú Disk. Al hacerlo podría destruír los ficheros.

## Salvar un proyecto en la tarjeta VC-2 (Save Project)

Guarde su proyecto en el área de trabajo de su tarjeta VC-2.

**1. Pulse [MODE].**

La ventana VC-2 MODE MENU aparecerá.

**2. Toque <DISK>.**

La ventana DISK UTILITY MENU aparecerá.

**3. Toque <Save Project>.**

La ventana Disk Save Project aparecerá.

**4. Elija el destino donde guardar el proyecto.**

HINT

Si quiere salvar el proyecto a un proyecto nuevo, toque <New Project>. La ventana PROJECT Name aparecerá. Asigne un nombre al nuevo proyecto.

**5. Toque <OK>.**

Aparecerá un ventana de WARNING.

HINT

Si en este punto quiere cancelar el proceso, toque <CANCEL>.

**6. Toque <EXECUTE> para ejecutar la operación.**

Cuando la operación haya concluído, la pantalla le indicará "COMPLETED!."

**7. Pulse [EXIT] para salir del modo Disk.**

## Cargar un proyecto desde la tarjeta VC-2 en el V-Synth (Load Project)

Esta función carga un proyecto de la tarjeta VC-2 en el área de trabajo del V-Synth.

NOTE

Cuando se carga un proyecto, toda el área de trabajo se sobreescribirá. Si el área de trabajo contiene datos importantes, antes de vargar un nuevo proyecto debe salvar los datos sobre la tarjeta VC-2.

**1. Pulse [MODE].**

La ventana VC-2 MODE MENU aparecerá.

**2. Toque <DISK>.**

La ventana DISK UTILITY MENU aparecerá.

**3. Toque <Load Project>.**

La ventana Disk Load Project aparecerá.

**4. Elija el proyecto a cargar.**

**5. Toque <OK>.**

Aparecerá un ventana de WARNING.

HINT

Si en este punto quiere cancelar el proceso, toque <CANCEL>.

**6. Toque <EXECUTE> para ejecutar la operación.**

Cuando la operación haya concluído, la pantalla le indicará "COMPLETED!."

**7. Pulse [EXIT] para salir del modo Disk.**

# Volver a los Ajustes de Fábrica (Factory Reset)

Restaura todos los datos de la tarjeta VC-2 al estado en el que salió de fábrica (Factory Reset)..

NOTE

Si hay datos importantes creados por usted guardados en la tarjeta VC-2, todos ellos serán descartados al realizar un Factory Reset. Si quiere conservar los datos, guárdelos en su ordenador personal a través del USB (p. 40) ransmítalos a un dispositivo MINI externo y guárdelos (p. 19).

1. **Pulse [MODE].**
   La pantalla MODE MENU del VC-2 aparecerá.
2. **Toque <DISK>.**
   La ventana DISK UTILITY MENU aparece.
3. **Toque <FACTORY RESET>.**
   La pantalla Factory Reset aparece.
4. **Toque <Execute> para efectuar el Factory Reset.**
   Cuando la pantalla indique “COMPLETED!,” la operación se habrá completado.

# Copia de Seguridad al Ordenador

Puede copiar formas de onda desde su ordenador hacia la tarjeta VC-2, o guardar los datos de su tarjeta VC-2 hacia su ordenador. También puede usar el ordenador para tocar el VC-2 (V-Synth) como módulo de sonidos MIDI.

## Elejir el Modo de Almacenamiento USB del VC-2

Antes de conectar el VC-2 (V-Synth) a su ordenador vía USB, debe cambiar el modo de Almacenamiento USB (USB Storage mode).

1. **Pulse [MODE].**
   La ventana VC-2 MODE MENU aparecerá.
2. **Toque <SYSTEM>.**
   La pantalla SYSTEM Com Master aparecerá.
3. **En la parte izquierda de la pantalla, toque la pestaña <MIDI USB>.**
   La pantalla SYSTEM Com MIDI/USB aparecerá.
4. **Toque <USB Setup>.**
   La ventana SYSTEM Com USB Setting aparecerá.
5. **Toque el Modo USB <Storage>.**
   Se seleccionará el modo USB Storage.
6. **Toque <OK>.**
7. **Si aparece un ventana de ALERTA (WARNING), toque <ACCEPT> para cerrarla.**
8. **En la esquina inferior derecha de la pantalla SYSTEM Com MIDI/USB, toque <Write> para salvar los ajustes de sistema.**

## Conectar el VC-2 a su Ordenador mediante cable USB

NOTE

No realize ninguna de estas acciones si el indicador "Access" de la pantalla USB Storage está parpadeando. Al hacerlo podría dañar los fichueros de la tarjta VC-2 o los del PC.

- No desconecte el cable USB
- No extraiga la tarjeta VC-2 mientras se está accediendo a ella.
- No suspenda (standby), ni ponga en sleep o hibernación, ni resetee o apague el ordenador.
- No apague el VC-2 (V-Synth).

El procedimiento de instalación dependerá de su sistema. Por favor, proceda a una de las siguientes secciones, dependiendo del sistema que use.

- Windows XP/2000/Me
- Macintosh (p. 41)

### Windows XP/2000/Me

1. **Asegúrese de que el VC-2 (V-Synth) está encendido.**
2. **Arranque su ordenador.**
3. **Conecte el VC-2 (V-Synth) y su ordenador mediante un cable USB.**
4. **Encienda el VC-2 (V-Synth). (p. 14)**
5. **Pulse [MODE].**
   La ventana VC-2 MODE MENU aparecerá.
6. **Toque <USB>.**
   La pantalla USB Storage aparecerá.
7. **Toque <PC Card> para establecer conexión con su ordenador.**
   Cuando se establezca conexión por primera vez,

empezará la instalación del controlador. Aparecerá un diálogo "Found new hardware" al lado de la barra de tareas de Windows. La instalación es completameta automática. Espere a que finalize.

Cuando la instalación se haya completado, abra Mi PC y verá el icono de la nueva unidad.

| Sistema Operativo | Nombre de Icono |
|---|---|
| Windows 2000/Me | Removable Disk |
| Windows XP | VC-2 |

### Macintosh

1. **Asegúrese de haber apagado el VC-2 (V-Synth).**
2. **Encienda su ordenador.**
3. **Conecte el VC-2 (V-Synth) y su ordenador mediante USB.**
4. **Encienda el VC-2 (V-Synth). (p. 14)**
5. **Pulse [MODE].**

   La ventana VC-2 MODE MENU aparecerá.
6. **Toque <USB>.**

   La pantalla USB Storage aparecerá.
7. **Toque <PC Card> para establecer conexión con su ordenador.**

   Al haberse establecido conexión, aparecerá un nuevo icono (VC-2) en su escritorio.

## Copiar Ondas del Ordenador a la Tarjeta VC-2

1. **Cambie el modo Storage del VC-2. (p. 40)**
2. **Conecte el VC-2 y su ordenador vía USB. (p. 40)**
3. **En el ordenador, prepare el fichero de formas de Onda (WAV/AIFF format) que quiera copiar.**
4. **Arrastre y suelte el fichero en el icono de la unidad VC-2.**

Para detalles sobre la estructura de los ficheros de la tarjeta VC-2, vea "**Estructura de Ficheros del V-Synth**" del manual de usuario del V-Synth.

## Restaurar Proyectos de la Tarjeta VC-2 a su Ordenador

1. **Cambie el modo Storage del VC-2. (p. 40)**
2. **Conecte el VC-2 y su ordenador vía USB. (p. 40)**
3. **Abra el icono de la unidad VC-2.**
4. **Elija la carpeta que contenga el proyecto que quiere guardar.**
5. **Copie la carpeta seleccionada a su ordenador.**

Debe copiar toda la carpeta del proyecto. Si copia sólo ficheros individuales, la estructura de ficheros del proyecto se volverá inconsistente, y posiblemente le cause problemas..

No use su ordenador para borrar o renombrar ficheros del proyecto.

Nunca borre o renombre ficheros con extensión BIN. Al hacerlo el VC-2 podría volverse altamente inestable o inutilizable.

Todas las carpetas de proyectos que haya copiado al ordenador pueden ser restauradas de nuevo a la tarjeta VC-2.

## Cancelar la Conexión USB

Detener la conexión USB de forma segura y apagar el VC-2 (V-Synth).

1. **En la pantalla USB Storage del VC-2, asegúrese de que el indicador "Access" no esté parpadeando.**
2. **Ejecute la operación "Expulsar" en su ordenador.**
   - Windows XP/2000/Me:
     En Mi PC, click derecho sobre el icono "VC-2" o "Disco extraíble" y ejecute "Expulsar."
   - Macintosh:
     Seleccione la unidad del VC-2 en su escritorio, y elija "Expulsar" del menú "Especial", o arrastre el icono hacia la papelera. El icono de la unidad desaparecerá del escritorio, y la conexión USB será cancelada.
3. **Pulse [EXIT].**
   La pantalla USB Storage se cerrará.
   Ahora puede desconectar el cable USB o apagar el VC-2 (V-Synth) con el cable aún conectado.

NOTE

Si pulsa ***[EXIT]*** sin haber realizado la operación de "Expulsar" en su ordenador, aparecerá un pantalla de ALERTA (WARNING). Pulse ***<EXECUTE>*** para cerrarla únicamente si no es capaz de realizar tal operación en su ordenador.

## Intercambiar Mensajes MIDI con su Ordenador

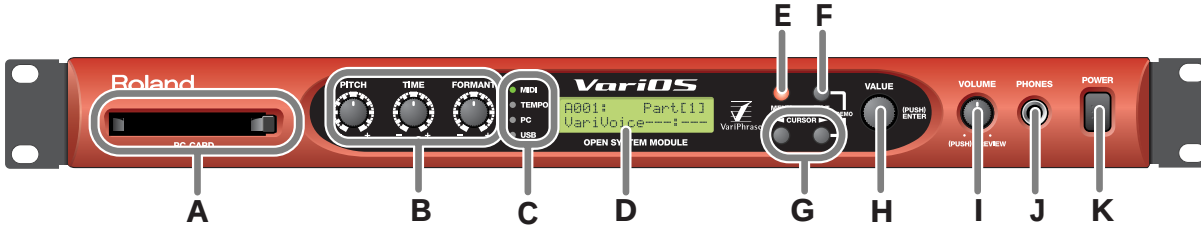
Es posible realizar tales operaciones de la misma forma que con el V-Synth.

Vea "**Intercambiar Mensajes MIDI con su Ordenador (MIDI Mode)**."

# Uso con el VariOS

# Descripción del Panel

## Panel Frontal




### A. Ranura PC CARD

Inserte la tarjeta VC-2 en esta ranura.

* *Inserte la tarjeta PC cuidadosamente hasta el fondo y que esté firmemente encajada.*
* *Nunca la inserte o extraiga mientras el VC-2 (VariOS) esté encendido.*

### B. Botones Giratorios de PITCH / TIME / FORMANT

| | |
|---|---|
| PITCH (C1) | Ajusta el nivel de entrada después de que la señal haya pasado por los pre-efectos (p. 58). Si el algoritmo de patch (p. 7) es **Keyboard~**, este ajusta el nivel de salida de la onda. Para otros algoritmos, ajusta el volumen de entrade del conector INPUT. |
| TIME (C2) | Puede asignar una gran variedad de parámetros y funciones a los dos botones (C2, C3), y usarlos para modificar el sonido en tiempo real. |
| FORMANT (C3) | |

### C. Indicadores

| | |
|---|---|
| MIDI | Se enciende al recibir algun mensaje MIDI. |
| TEMPO | Parpadea según el tempo. |
| PC | Se enciende cuando el modo MIDI del VC-2 está a "PC" (p. 47). |
| USB | Se enciende al conectar la unidad a un ordenador por USB. |

### D. Visor

Aquí se muestra diferentes informaciones según las operaciones que realize.

### E. Botón MENU

Accede a las varias funciones del VariOS. (p. 47)

### F. Botón EXIT

Vuelve a la pantalla mostrada previamente. Dependiendo del contenido del menú, este botón también actúa como CANCEL.

### G. Botones CURSOR

Se usa para mover los cursores.

### H. Botón giratorio VALUE

Gire este botón para editar un valor. Al presionarlo funcionará como ENTER (confirmación). Si lo gira mientras lo pisa, el valor cambiará por pasos mucho mayores.

### I. Botón VOLUME

Ajusta el volúmen general que sale por los conectores MAIN OUT y PHONES. Al pulsar el botón VOLUME puede escuchar (preview) el patch actual.

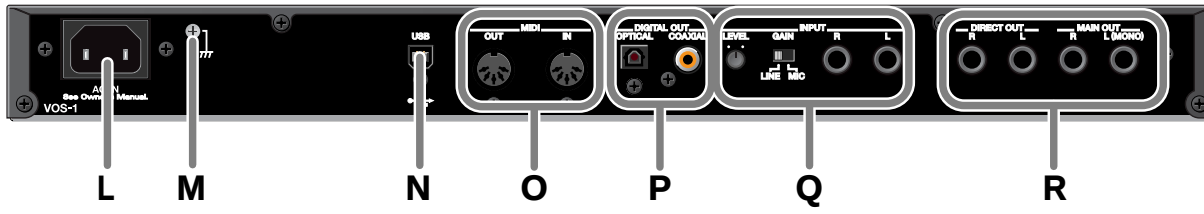
### J. Conector PHONES

Puede conectar un par de auriculares a este conector. Use auriculares con una impedancia entre 32 - 600 ohms.

### K. Interruptor POWER

Apaga o enciende el VC-2 (VariOS).

# Panel Trasero




### L. Entrada AC

Conecte aquí la alimentación de corriente eléctrica.

### M. Terminal de Tierra

Dependiendo con las circunstancias particulares de su sistema, puede experimentar una mala sensación con el aparato, como si estuviera cargado eléctricamente al tocar su superficie, los micrófonos conectados a él, o las partes metálicas de otros objetos. Ello es causado por una carga eléctrica infinitesimal, que no es dañina en absoluto. De todas formas, si esto le preocupa, conecte el terminal de tierra a una masa externa (ver figura). Cuando la unidad esté conectada a tierra, puede oir un ligero ruido de fondo, dependiendo de su instalación. Si no está seguro sobre el método de conexión, contacte con el Roland Service Center más cercano, o con un distribuidor Roland autorizado, como se muestra en la página "Información".

Sitios poco adecuados para su conexión:

- Tuberías de agua (puede dar lugar a shock o electrocutamiento)
- Tubos de gas (riesgo de fuego o explosión)
- Línea de tierra del teléfono o de luz (podría ser muy peligroso si cayera un rayo cerca de su vivienda)

### N. Conector USB

Use un cable USB para conectar el VC-2 (VariOS) a su ordenador.

### O. Conectores MIDI

Conecte aquí dispositivos externos MIDI. Use cables MIDI (vendidos por separado) ara hacer las conexiones.

| | |
|---|---|
| IN | Receibe mensajes MIDI de un dispositivo externo. |
| OUT | Transmite mensajes MIDI hacia un dispositivo externo. |

### P. Conectores DIGITAL OUT

Estos conectores dan salida a señales de audio digital (stereo). Hay dos tipos; ópticos y coaxiales. Los ajustes de salida se hacen en la pantalla donde especifica el flujo de salida de la señal. Puede usar los dos tipos de OUT a la vez; transmitirán el mismo sonido.

### Q. Conectores INPUT

| | |
|---|---|
| AUDIO IN Jacks | Conecte una fuente de señal de linea o micro si quiere entrar audio en el VC-2 (VariOS).<br>* Para el **VC-2**, conecte su **micro** al conector **R**.<br>* Al tocar un patch cuyo añgoritmo (p. 7) sea **Processor Type 1** o **Processor Type 2**, conecte su **dispositivo de audio externo** a **L** para entrar sonido. Si conectaun micro y un dispositovo de señal de línea al mismo tiempo, use los controles de su dispositivo externo para ajustar el nivel de entrada. |
| LEVEL Knob | Ajuste el nivel de entrada del audio que entre por el conector AUDIO IN antes de pasar por el pre-efecto (p. 58). |
| GAIN switch | Cambia la entrada de AUDIO IN entre el conector de nivel de línea y el de micro. |

### R. Conectores OUTPUT

Conecte su amplificador o mezclador a estos conectores.

| | |
|---|---|
| DIRECT OUT | La señal de audio que entra a través del conector **INPUT R** se envía a estos conectores justo antes de que sea procesada por los pre-efectos (p. 58). De tal forma, la misma señal también sale por L y R. |
| MAIN OUT | Salida de audio en estereo. Si quiere usar salida mono, conecte sólo en conector L |

# Probando los Sonidos

## Encender la Unidad

NOTE

Para prevenir un mal funcionamiento o daños en altavoces u otros dispositivos, siempre baje el volúmen, y apague todos los dispositivos antes de hacer cualquier connexión.

1. **Antes de enchufar nada, asegúrese de que la alimentación de todo su equipo esté APAGADA.**
2. **Conecte el VariOS a su sistema de amplificación/altavoces.**
3. **En el panel trasero del VariOS, ajuste el interruptor INPUT GAIN a MIC.**
4. **Conecte el micro al connector INPUT R del panel trasero de su VariOS.**

NOTE

Si está tocando un patch en el que su algoritmo (p. 7) sea **Processor Type 1** o **Processor Type 2**, conecte su dispositivo externo al conector **INPUT L** del panel trasero de su VariOS. Si conecta un micro y un dispositivo de señal de linea al mismo tiempo, use los controles de su dispositivo externo para ajustar el nivel de entrada.

5. **Encienda el micro o el dispositivo externo que haya conectado al conector INPUT del panel trasero de su VariOS.**
6. **Después de insertar correctamente la tarjeta VC-2 en el slot PC CARD del panel frontal del VariOS, ENCIENDA el aparato.**

NOTE

Inserte cuidadosamente la tarjeta VC-2 hasta el fondo — hasta que esté bién sujeta en su sitio.

NOTE

Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Se requiere un breve intérvalo (varios segundos) después del encendido para que la unidad esté operativa.

NOTE

Asegúrese siempre de haber bajado el volumen antes de encender el aparato. Incluso con el volumen bajado al máximo, puede que oiga algún sonido al encender el aparato, pero es normal y no indica ninguna anomalía.

NOTE

Nunca inserte o extraiga nada mientras el VC-2 (VariOS) esté encendido.

7. **Encienda los amplificadores u altavoces conectados a la unidad.**

# Operaciones Básicas del VC-2

## La Pantalla y Operaciones Básicas

El VariOS tiene los siguientes dos modos.

### Modo Patch Select (botón de MENU apagado)

En esta pantalla puede seleccionar el patch a tocar.

### Modo MENU (botón MENU encendido)

Aquí puede cambiar los diversos ajustes del VC-2.

## Cambiar de pantalla

### Pantalla Patch Select

Pulse [MENU] para que se apague, y la pantalla de selección de patch aparecerá.

### Pantalla MENU

Pulse [MENU] para que se encienda, y aparecerá la pantalla MENU.

La pantalla MENU que se haya mostrado justo antes de pulsar [MENU] volverá a aparecer.

MEMO

Si se indica **Menu** en la parte superior izquierda de la pantalla, los símbolos "<" y ">" en los límites de la pantalla indicarán que hay menús adicionales abiertos a la izquierda y derecha.

MEMO

La pantalla **top menu** indica **Menu** en la esquina superior izquierda de la pantalla, y **Patch** en la inferior.

#### Moverse a un nivel inferior

Si se indica Menu en la esquinasuperior izquierda de la pantalla, use los botones de CURSOR para mover tal cursor y pulse el botón VALUE..

En otras pantallas, use los botones CURSOR para cambiar el foco, y gire el botón VALUE para seleccionar el parámetro, y pulse el botón VALUE.

#### Mover a un nivel superior

Pulse [EXIT]. Se moverá al próximo nivel superior.

# Elejir el Teclado MIDI

## Determinar el ruteo del Teclado MIDI

1. **Pulse [MENU] para que se encienda, y acceda a la pantalla MENU.**

   * *Si se indica System en la esquina superior izquierda de la pantalla, vea el paso 3.*

   Si no ve **Menu** en la esquina de la pantalla, y sí **Patch** en la inferior izquierda, pulse [EXIT] hasta que aparezca.

2. **Use los botones CURSOR para seleccionar el menu System, y pulse el botón VALUE.**

   Así, el cursor se posicionará en la esquina superior de la pantalla.

3. **Gire el botón [VALUE] para seleccionar MIDI, y use los botones CURSER para moverlo a la esquina inferior izquierda de la pantalla.**

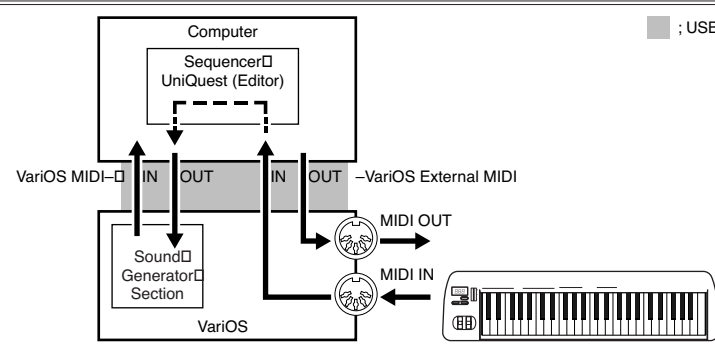
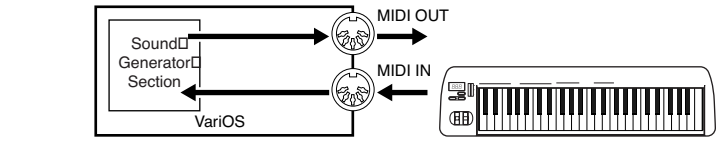
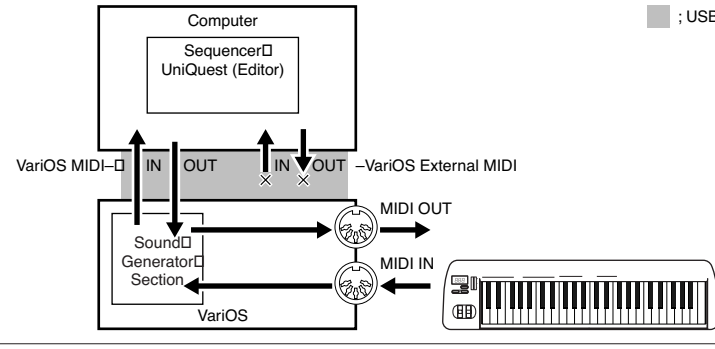
   Asegúrese de que la esquina inferior de la pantalla indica Mode.

4. **Use los botones CURSOR para mover el cursor a la esquina inferior de la pantalla, y gire el botón [VALUE] para seleccionar el routing.**

   **MIDI Mode**

   Elija el ruteo del teclado MIDI.

   Valor: PC, Internal

| Visor | Descripción | Ruteo |
|---|---|---|
| PC | Al usar un conexión USB, los conectores MIDI del panel trasero delo VariOS funcionarán como interfaz MIDI USB (Roland VariOS External MIDI).<br>***** Para más detalles, vea "Guía del Usuario de VariOS." |  |
| | Cuando no está conectado el USB (o su ordenador está apagado), los conectores MIDI del panel trasero del VariOS están conectados directamente a la sección de generación de sonidos. |  |
| Internal | Los conectores MIDI traseros del VariOS están conectados directamente a la sección de gereración de sonidos.<br>***** Para más detalles, vea "Guía del Usuario del VariOS." |  |

**5. Pulse el botón [MENU] para que se apague su iluminación.**

El "PC indicator" del panel frontal del VariOS muestra el estado actual del Modo MIDI. Cuando está encendido, el modo "PC" está activo. Al estar apagado, el modo "Internal" está activo.

## Ajustar el Canal de Recepción MIDI

El VariOS recibirá mensajes de **Note-on** y **Control change** en el canal que usted especifique en este apartado. Si ha conectado un teclado MIDI, ajuste el canal para que coincida con el de transmisión de su teclado MIDI.

**1. Pulse el botón [MENU] para que se encienda, y acceda a la pantalla de MENU.**

* *Si se indica System en la esquina superior izquierda de la pantalla, vea el paso 3.*

Si no ve la palabra **Menu** en la esquina superior y **Patch** en la inferior, pulse [EXIT] hasta que aparezca.

**2. Use los botones CURSOR para seleccionar el menú System, y pulse el botón VALUE.**

En este momento el cursor se posicionará en la parte superior derecha de la pantalla.

**3. Gire el botón VALUE para seleccionar MIDI, y use los botones CURSOR para mover el cursor hacia la esquina inferior izquierda de la pantalla.**

**4. Gire VALUE para seleccionar Rx Channel, y utilice los cursores para mover el cursor hasta la esquina inferior izquierda de la pantalla.**

**5. Gire VALUE para especificar el canal de recibimiento de datos MIDI (1 - 16).**

**Rx Channel**

Ajusta el Canal Básico (canal MIDI donde el VC-2 recibe y transmite mensajes).

Valor: 1–16, OFF

Si lo ajusta a OFF, no se recibirán mensajes MIDI.

**6. Pulse el botón [MENU] para que se desilumine.**

## Elejir un Patch

**1. Asegúrese de que la pantalla de selección de Patch se muestra. (Pulse [MENU] para que cese su iluminación.)**

**2. Para cambiar de Patch, gire el botón VALUE.**

HINT

En este momento puede cambiar már rapidamente de pantalla manteniendo apretado el botón VALUE mientras realiza estas operaciones.

## Tocando

**1. Elija un patch.**

**2. Pulse el botón VALUE para acceder al indicador de entrada INPUT L R de la pantalla.**

**3. Mientras habla o canta por el micro, gire la rueda INPUT LEVEL del panel trasero y la llamada PITCH (C1) del frontal para ajustar el nivel de entrada del conector INPUT.**

El nivel de entrada se muestra de forma numérica en el extremo derecho de la pantalla. Ajuste tal valor a uno inferior a 0.0 (por ej., un valor negativo).

MEMO

La rueda INPUT LEVEL del panel trasero el nivel de entrada pre-efectos (p. 58), y la rueda PITCH (C1) del frontal lo ajusta después de los efectos.

MEMO

[MENU] parpadeará si el nivel excede los 0.0dB.

Si quiere modificar ajustes más detallados, elija **MicSet** en la pantalla del *top menu* (p. 58).

**4. Hable o cante con el micro mientras toca el teclado.**

NOTE

Si está tocando un patch cuyo algoritmo (p. 7) sea **Processor Type 1** o **Processor Type 2**, no oirá el patch hasta que introduzca un sonido desde un dispositivo externo conectado a la entrada trasera **INPUT L**, a parte de la de entrada de micro. Si conecta el micro y la entrada de linea al mismo tiempo, use los controles de su dispositivo externo para ajustar el nivel de entrada.

MEMO

Si está tocando un patch cuyo algoritmo (p. 7) sea **Keyboard~**, no necesita hablar o cantar por el micro; el patch producirá sonido con solo tocar el teclado.

# Crear/Editar Patches (Patch Menu)

## Crear/Editar Patches

Con el VC-2, no es necesario crear patches desde cero, sinó que puede empezar con uno existente; por ej., seleccionando un algoritmo de patch.

1. **Decida el algoritmo (p. 7) para el patch que quiera crear.**
2. **Elija un patch que ya exista que use tal algoritmo.**
3. **Asigne un nuevo nombre al patch, y sálvelo en un número de patch distinto (p. 56, p. 57).**
   Edite el patch que acaba de copiar.
4. **Pulse [MENU] para que se encienda, y acceda a la pantalla MENU.**
   Si no ve la palabre Menu en la esquina superior izquierda y Patch en la inferior, pulse [EXIT] hasta que aparezcan.
5. **En la pantalla del menu superior (Top Menu), mueva el cursor hasta Patch.**
6. **Pulse el bortón Valor.**

## Carr (Portadora)

NOTE

Los patches cuyo algoritmo sea **Poly PShift** no contienen este menú.

El menú Carrier será diferente si el algoritmo de patch es **Processor~**. Vea "**Menú Carrier para Algoritmos de Patch 'Processor'**" (p. 52).

### OSC1Wave/OSC2Wave

Los siguientes parámetros sólo se mostrarán si el oscilador es de tipo **Analog**.

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Wav | — | Elije la forma de onda.<br>* Las ondas disponibles dependerán del algoritmo del patch. |
| Level | 0–127 | Ajusta el volumen de salida. |
| Pan | L64–0–63R | Especifica el panorama del patch. "L64" significa izquierda, "0" es el centro, y "63R" significa derecha. |
| Pulse Width | -63–+63 | Especifica el grado de modificación sufrido por la forma de onda. |
| SubOSC | OFF, -2, -1, 0 | Se usará como capa la misma forma de onda.<br>**OFF**: Sin sonido.<br>**-2**: La segunda onda sonará dos octavas por debajo.<br>**-1**: La segunda onda sonará una octava por debajo.<br>**0**: La segunda onda sonará igual que la del patch. |
| SubLvl | 0–127 | Especifica el volumen de salida de la segunda onda. |
| Detune | -63–+63 | Especifica la cantidad de desafinación para la segunda onda. |

Los siguientes parámetros se mostrarán si el oscilador es de tipo **PCM**.

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Wav | — | Elije la forma de onda.<br>* Las formas de onda dependerán del algoritmo del patch. |
| Level | 0–127 | Ajuste el volumen de salida. |
| Pan | L64–0–63R | Especifica el panorama de patch. "L64" es izquierda, "0" es el centro, y "63R" es la derecha. |
| Offset | 0–15 | Ajusta el punto de forma precisa en el que la onda empezará a sonar. |

### OSC1Pitch

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Octave Shift | -4– +4 | Ajusta la afinación del sonido de OSC1 por intérvalos de una octava (+/-4 octavas). |

## OSC2Pitch

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Coarse (Coarse Tune) | -48– +48 | Ajusta la afinación del oscilador por intérvalos de semitonos (+/-4 octavas). |
| Fine (Fine Tune) | -50– +50 | Ajusta la afinación del oscilador en intérvalos de 1-cent (+/-50 cents). |
| PitchKF (Pitch Key Follow) | -200– +200 | Especifica la cantidad de cambio de afinación al tocar una tecla una octava superior (por ej., 12 teclas más arriba en el teclado).<br>Si desea que la afinación suba una octava igual que con los teclados convencionales, ajuste el valor a "+100." Si quiere que la afinación suba dos octavas, ajústelo a "+200." De forma contraria, ajuste a valores negativos si quiere que la afinación decaiga. Con el ajuste a "0," todas las teclas producirán el mismo sonido. |

## Glide

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Time | 0–127 | Especifica el tiempo transcurrido para el cambio de afinación. |
| OSC1/2 Depth | -63– +63 | Especifica la cantidad de desafinación. |

## Vibrato

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Type | NORMAL, FEMALE1, FEMALE2, MALE | Elije el tipo de vibrato. |
| Rate | 0–127 | Ajusta la velocidad de vibrato. |
| Mod Ctrl | → p. 55 | Vea "**Controladores**" (p. 55). |
| OSC1/2 Depth | -63– +63 | Ajusta la profundidad del vibrato sobre OSC1 o OSC2. |
| OSC1/2 ModDepth | -63– +63 | Ajusta la profundidad del vibrato aplicado sobre OSC1 o OSC2 por el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |

## Equalizer

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Mid 1/2 Freq | 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz | Define el punto de las frecuencias medias. |
| Mid 1/2 Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Ajusta la amplitud del rango de frecuencias medias. Para valores altos de Q, el rango afectado será menor. |
| Mid 1/2 Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganancia de las frecuencias medias. Valores positivos (+) enfatizarán tal rango. |

## Growl

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Switch | OFF, ON | Activa/desactiva el growl. |
| Intensity | 0–127 | Ajusta la intensidad de la modulación. |
| Int ModDepth | -63– +63 | Ajusta la intensidad de la modulación con el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |
| Speed | 0–127 | Ajusta la velocidad de modulación. |
| Spd ModDepth | -63– +63 | Ajusta la velocidad de modulación con el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |
| Mod Ctrl | → p. 55 | Vea "**Controladores**" (p. 55). |

## TVA

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Especifica el volumen del patch. |
| LevelKF (Level Key Follow) | -200– +200 | Use este parámetro para cambiar el volumen del patch según la tecla que pulse. Valores positivos (relativos al volumen de la tecla C5) harán que el volumen sea superior al tocar teclas superiores a C5. De forma contraria, los valores negativos (-) provocarán que el volumen caiga con notas superiores a C4. Valores extremos producirán cambios más drásticos. |
| LvlVel Sens | -63– +63 | Puede usar la dinámica al tocar el teclado para controlar el volumen del patch. Si desea que el volumen sea superior con las teclas tocadas fuertemente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si quiere que el volumen sea menor con las teclas tocadas fuertemente, ajuste a un valor negativo (-). |
| Lvl ModDepth | -63– +63 | Ajusta el volumen del patch según el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |
| Pan | L64–0–63R | Especifica el panorama del patch. "L64" significa izquierda, "0" es el centro, y "63R" significa derecha. |
| PanKF (Pan Key Follow) | -200– +200 | Use este parámetro si quiere que la tecla que toque afecte al panorama. Valores positivos (+) harán que las notas superiores a C5 (Do central) sean panoramizadas de forma progresiva a la derecha, y valores negativos (-) harán que las notas superiores a C5 (Do central) sean panoramizadas a la izquierda. Ajustes extremos provocarán un cambio mayor. |
| Pan ModDepth | -63– +63 | Ajusta el panormama del patch con el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| tiempo de ataque | 0–127 | Especifica el tiempo de ataque de la envolvente (el tiempo transcurrido desde que pulsa la tecla, hasta que el volumen alcanza su valor máximo). |
| Atk Vel Sens | -63–+63 | Esto permite que la dinámica con la que toca afecte al tiempo de ataque del sonido. Si desea que el tiempo sea más corto al tocar más fuerte, ajuste el parámetro a valores positivos (+). Si desea alargar el tiempo de ataque, ajuste a valores negativos (-). |
| Release Time | 0–127 | Especifica el tiempo de relajación de la envolvente (el tiempo transcurrido desde que deja de tocar la nota hasta que el nivel de la envolvente alcanza el 0). |
| Mod Ctrl | → p. 55 | Vea "**Controladores**" (p. 55). |

## Key Assign

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Mono/Poly | MONO, POLY | Elije entre que el patch se escuche en monofonía o polifonía. El ajuste monofónico es efectivo al tocar instrumentos como el saxo o la flauta.<br>**MONO**: Sólo sonará la última nota que haya tocado.<br>**POLY**: Dos o más notas pueden sonar a la vez. |
| LegatoSW | OFF, ON | Legato sólo es válido cuando el parámetro Mono/Poly está ajustado a monofónico. Este ajuste especifica si el legato será usado (ON) o no (OFF). Cuando el parámetro está en "ON," al pulsar una tecla mientras todavía tiene presionada la anterior hace que la nota que está sonando cambie de tono hasta la última tecla pulsada. Esto crea una suave transición entre notas, muy útil al intentar simular las técnicas de hammering-on y pulling-off usadas por los guitarristas. |

## Portamento

**Portamento** es un efecto que cambia de forma suave la afinación desde la primer tecla tocada hasta la próxima. Al usar este efecto con el parámetro Mono/Poly ajustado a MONO, puede simular el efecto de slide usado por los violinistas e instrumentos similares.

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Switch | OFF, ON | Especifica si se usará portamento (ON), o no (OFF). |
| Mode | NORMAL, LEGATO | Especifica las condiciones sobre las que se aplicará el portamento.<br>**NORMAL**: El portamento siempre se aplicará.<br>**LEGATO**: Sólo se aplicará al usar legato (por ej., cuando usted pulse la siguiente tecla antes de soltar la anterior). |
| Type | RATE, TIME | Especifica el tipo de portamento.<br>**RATE**: El tiempo que tarde dependerá de la distancia entre los dos tonos.<br>**TIME**: El tiempo que tarde será constante, sin importar la distancia entre las notas. |
| Time | 0–127 | Cuando se usa el portamento, especifica el tiempo que tarda a transcurrir el cambio de tono. A valores mayores, mayor será el tiempo que pase hasta alcanzar la nueva nota. |

## Bender

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Range | 0–48 | Especifica el grado de cambio de tono en semitonos cuando la palanca Pitch Bend es´ta al máximo. Por ejemplo, si lo ajusta a "48" y mueve la palanca al máximo hacia la izquierda, el tono caerá dos octavas. Si este parámetro se ajusta a "12", el tono subirá una octava al mover la palanca al máximo hacia la derecha. |

# Carrier Menu para Algoritmos de Patch ~Processor

## TVA

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Especifica el volumen del patch. |
| Lvl ModDepth | -63–+63 | Ajusta el volumen del patch con el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |
| Pan | L64–0–63R | Especifica el panorama del patch. "L64" significa izquierda, "0" es el centro, y "63R" significa la derecha. |
| Pan ModDepth | -63–+63 | Ajusta el panorama del patch con el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |
| Mod Ctrl | → p. 55 | Vea "**Controladores**" (p. 55). |

# Formas de Onda (Waves)

NOTE

Este menú está sólo disponible para los patches cuyo algoritmo sea **Keyboard~**.

## OSC Wave

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Wav | — | Elije un preset o una onda a importar. |
| Tempo Sync | OFF, ON | Especifica si la onda sonará en sincronía con tempo del clock (ON) o no (OFF). |
| KeyMod | NORMAL, ALWAYS | **NORMAL**: Empieza a sonar al pulsar una tecla, y para de sonar al soltarla. **ALWAYS**: Empieza a sonar al pulsar una tecla, y continúa sonando. |

## VARI Pitch

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Pitch | -63–+63 | Ajusta la afinación o tono. |
| Mod Depth | -63–+63 | Ajusta la afinación usando el controlador de pitch asignado a **Mod Ctrl**. |
| Mod Ctrl | → p. 55 | Vea "**Controladores**" (p. 55). |

## VARI Time

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Time | -63–+63 | Ajusta el rango de cambio de velocidad en las variaciones de afinación (tiempo). |
| Mod Depth | -63–+63 | Ajusta el rango de cambio en velocidad de reproducción usando el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |
| Mod Ctrl | → p. 55 | Vea "**Controladores**" (p. 55). |

## VARIFormant

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Formant | -63–+63 | Ajusta el rango de cambio en la calidad vocal (formante). |
| Mod Depth | -63–+63 | Ajusta el rango de cambio en la calidad vocal usando el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |
| Mod Ctrl | → p. 55 | Vea "**Controladores**" (p. 55). |

## TVA

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Especifica el volumen de la onda. |
| Lvl ModDepth | -63–+63 | Ajusta el volume de la onda usando el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |
| Mod Ctrl | → p. 55 | Vea "**Controladores**" (p. 55). |

# Vocoder

NOTE

Los patches cuyo algoritmo sea **Poly PShift** no contienen este menú.

## Vocoder

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del vocoder. |
| Attack | 0–100 | Ajusta el tiempo de ataque del vocoder. * Parámetro no está disponible si el algoritmo de patch es **Vocoder~** o **Processor Type 2**. |
| Release | 0–100 | Especifica el tiempo desde que el vocoder empieza a operar hasta que el volumen alcanza 0. * Parámetro no está disponible si el algoritmo de patch es **Vocoder~** o **Processor Type 2**. |
| Lvl ModDepth | -63–+63 | Ajusta nivel de salida del vocoder usando el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |

## Natural

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Especifica el nivel de salida de la voz natural (su voz sin procesar, o el sonido original de la onda para el algoritmo de patch **Keyboard~**). |
| RevSend | 0–127 | Ajusta el nivel del envío de reverb. |
| Lvl ModDepth | -63–+63 | Ajusta el nivel de salida de la voz natural usando el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |

## Unvoice

* *Este parámetro no está disponible si el algoritmo de patch es* ***Vocoder~*** *o* ***Processor Type 2****.*

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Especifica la cantidad de las consonantes sin voz que se mezclarán con la salida del vocoder. |
| Detect | 1–50 | Ajusta la sensibilidad a la cual las consonantes sin voz serán detectadas. |

## Mod Ctrl

Vea "**Controladores**" (p. 55).

## Formant

* *Este parámetro no está disponible si el algoritmo de patch es* ***Vocoder~*** *o* ***Processor Type 2****.*

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Type | FLAT–STFEM2 | Elije el tipo de formante. |

## Tone

* *Este parámetro no está disponible si el algoritmo de patch es* ***Vocoder~*** *o* ***Processor Type 2****.*

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Tone | 0–127 | Ajusta el brillo del sonido. |

## HoldDump

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Time | 0–127 | Especifica el tiempo transcurrido entre que pisa el pedal de hold para fijar el carácter del tono de la INPUT hasta que el sonido desaparece. |

## AutoNote

* *Este menú no está disponible si el algoritmo de patch es* ***Keyboard~*** *o* ***Processor~****.*

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Switch | OFF, ON | Si está activado, la afinación de la entrada de micro será detectada, permitiéndole usar el VC-2 sin necesidad de tocar un teclado (por ej., sin tener que introducir datos de notas). |

# PolyPShift (Poly-Pitch Shifter)

NOTE

Este menú está disponible sólo para los patches cuyo algoritmo sea **Poly PShift**.

## OSC1/OSC2

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Switch | OFF, ON | Cambia entre OSC2 on/off. |
| FmtStyl | FLAT–IMPROV | Elije el estilo del carácter vocal (formante). |
| Formant | -63– +63 | Ajusta la amplitud del cambio de formante. |
| Level | 0–127 | Ajusta la salida de volumen. |
| Pan | L64–0–63R | Especifica el panorama del patch. "L64" significa izquierda, "0" es el centro, y "63R" significa derecha. |
| Formant KF | -200–+200 | Especifica la cantidad por la que el valor de la formante será afectada según la tecla que está tocando. |

## PPS

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida del poly pitch shifter. |
| LvMod-Depth | -63–+63 | Ajusta el nivel de salida del poly pitch shifter usando el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |

## Natural

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Ajusta el nivel de salida de la voz natural (su propia voz sin procesar). |
| RevSend | 0–127 | Ajusta el nivel de envío a reverb. |
| LvMod-Depth | -63–+63 | Ajusta el nivel de salida de la voz natural usando el controlador asignado a **Mod Ctrl**. |

## PPS/Natural

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Mod Ctrl | → p. 55 | Vea "**Controladores**" (p. 55). |

## Unvoice

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Especifica la cantidad de las consonantes sin vox que serán mezcladas con la salida del vocoder. |
| Detect | 1–50 | Ajusta la sensibilidad a la cual las consonantes sin voz serán detectadas. |

## OSC1Pitch~Bender

Vea "**Carr (Carrier)**" **OSC1Pitch** (p. 50) hasta **Bender** (p. 52).

### AutoNote

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Switch | OFF, ON | Si está activado, la afinación de la entrada de micro será detectada, permitiéndole usar el VC-2 sin necesidad de tocar un teclado (por ej., sin tener que introducir datos de notas). |

### Controlador

Elija el controlador usado por **ModDepth** o **~ModDepth**.

**OFF**: No se usará control.

**CC01–31, 33–95**: Número de controladores 1–31, 33–95

**BEND**: Pitch Bend, **AFT**: Aftertouch

**C2**: botón de TIME (C2), **C3**: botón de FORMANT (C3)

**VELO**: Velocidad, **KEYF**: Key Follow

* ***VELO*** *y* ***KEYF*** *no existen en el menú de ondas* ***Mod Ctrl*** *o para patches cuyo algoritmo sea* ***Processor~****.*

**BREATH**: Volúmen de entrada del micro.

## Route (Routing)

#### Effect Sw

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| MFX | OFF, ON | Enciende/apaga MFX |
| Reverb | OFF, ON | Enciende/apaga chorus. |
| Chorus | OFF, ON | Enciende/apaga reverb. |

#### MFX

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Ajusta el volumen del sonido que pasa a través del MFX. |
| Reverb Send | 0–127 | Ajusta la cantidad de reverb para el sonido que pasa por MFX. Si no desea reverb, ajústelo a "0." |
| Chorus Send | 0–127 | Ajusta la cantidad de chorus para el sonido que pasa MFX. Si no desea chorus, ajústelo a "0." |

#### Reverb

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Ajusta el volumen del sonido que pasa a través de la reverb. |

#### Chorus

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Level | 0–127 | Ajusta el volumen del sonido que pasa a través del chorus. |
| Reverb Send | 0–127 | Ajusta the amount of reverb para el sonido que pasa por el chorus. Si no desea reverb, ajústelo a "0." |

## MFX

Use este parámetro para elejir de entre 41 MFS disponibles. Para detalles sobre los parámetros de MFX, Vea "**Parámetros MFX**" (p. 70).

**Valor:** 00 (Thru)–41

En esta pantalla de ajustes, puede editar los parámetros del MFX seleccionados por el tipo de ajuste MFX. Para detalles sobre los parámetros que va a editar, vea "**Parámetros MFX**" (p. 70).

## Rev (Reverb)

Use este parámetro para elejir entre 14 reverbs disponibles. Para detalles sobre los parámetros de reverb, vea "**Parámetros de Reverb**" (p. 89).

**Valor:** 00 (Off)–14

En esta pantalla de ajustes, puede editar los parámetros de reverb según haya elejido de tipo de reverb REV. Para detalles sobre los parámetros que puede editar, vea "**Parámetros de Reverb**" (p. 89).

## Cho (Chorus)

Use este parámetro para elejir entre 8 chorus disponibles. Para detalles sobre los parámetros de chorus, vea "**Parámetros de Chorus**" (p. 88).

**Valor:** 00 (Off)–08

En esta pantalla de ajustes, puede editar los parámetros de chorus según haya elejido de tipo de chorus CHO. Para detalles sobre los parámetros que puede editar, vea "**Parámetros de Chorus**" (p. 88).

# Comunes

## Dar Nombre a un Patch (Name)

Antes de guardar un patch, aquí se muestra cómo darle nombre.

1. **Use los botones CURSOR para mover el cursor hacia la localización para insertar carácteres.**
2. **Gire el botón Value para elejir el carácter deseado.**

   Al girar el botón Value mientras lo mantiene pulsado, puede cambiar entr mayúsculas y minúsculas, números, símbolos, y espacios.
3. **Al finalizar la introducción, pulse el botón Values para confirmar el nombre del patch.**

## Tempo

* *Este Menú no está disponible si el algoritmo de patch es* ***Processor~****.*

Ajusta the tempo del patch.
Valor: 20.0–250.0

## Tune

* *Este Menú no está disponible si el algoritmo de patch es* ***Processor~****.*

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Coarse (Coarse Tune) | -48–+48 | Ajusta el tono del sonido del patch en intérvalos de semitonos (+/-4 octavas). |
| Fine (Fine Tune) | -50–+50 | Ajusta el tono del sonido del patch en intérvalos de 1-cent (+/-50 cents). |

## ScaleTune

* *Este Menú no está disponible si el algoritmo de patch es* ***Processor~****.*

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Switch | OFF, ON | Ajústelo a ON para usar una afinacíon de escala diferenete a la temperada. El VC-2 le permite tocar el teclado de forma temperada. La afinación se especifica en unidades de cent relativas a la afinación temperada de la nota. |
| C–B (Patch Scale Tune) | -100–+100 | Ajuste la escala deseada.. |

### Temperación Equilibrada

Este ajuste divida la octava en 12 intérvalos, como método de temperación usual de la música Occidental. El V-Synth usa esta temperación cuando el parámetro Scale Tune Switch está ajustado a "OFF."

### Temperación Ajustada (Tónica en C)

Comparado con la temperación equilibrada, las triadas principales sonarán de forma pura. Sin embargo, este efecto se consigue sólo en una escala, y las triadas sonarán ambíguas si la traspone.

### Escala Arábica

En esta escala, E y B son un cuarto de nota inferiores a C#, F# y G# son un cuarto de nota superiores comparado con la escala temperada equilibrada. Los intérvalos entre G y B, C y E, F y G#, Bb y C#, y Eb y F# contienen una tercera natural en el intérvalo entre la tercera mayor y la menor. En el V-Synth puede usar la temperación arábica in claves de G, C y F.

<Ejemplo>

| Nota | Temperación Equilibrada | Temperación Ajustada (Tónica C) | Escala Arábica |
|---|---|---|---|
| C | 0 | 0 | -6 |
| C# | 0 | -8 | +45 |
| D | 0 | +4 | -2 |
| Eb | 0 | +16 | -12 |
| E | 0 | -14 | -51 |
| F | 0 | -2 | -8 |
| F# | 0 | -10 | +43 |
| G | 0 | +2 | -4 |
| G# | 0 | +14 | +47 |

## Guardar Patches (Write)

Los cambios que hace en los ajustes de sonido son temporales, y se perderán al apagar el equipo o selecciona otro sonido. Si quiere conservar los cambios, debe salvarlos en la tarjeta VC-2.

NOTE

Cuando lleva a cabo el procedimiento de salvar, los datos que ocupan la nueva localización, se perderán.

1. **Gire el botón Value para especificar el destino del patch (U001~U448).**
2. **Pulse el botón Value.**
   La pantalla le pedirá "Patch Write OK? Push ENTER."
3. **Pulse el botón Value otra vez más.**

## Borrar Patches (Del)

1. **Gire el botón Value para especificar el patch que desea borrar (U001~U448).**
2. **Pulse el botón Value.**
   La pantalla le pedirá "Patch Delete OK? Push ENTER."
3. **Pulse el botón Value otra vez más.**

## Copiar Ajustes de Controlador de Patch (CtrlCopy)

1. **Gire el botón Value para especificar el destino de la copia.**
   Si introduce el mismo patch de usuario para los dos campos de Range (Rango), sólo se copiará un patch.
   Si introduce diferentes patch de usuario para los dos campos de Range (Rango), se copiarán los Patches contenidos en tal rango.

NOTE

La operación de copia no se llevará a cabo si el destino es "INIT PATCH."

2. **Pulse el botón Value.**
   La pantalla le pedirá "CtrlCopy OK? Push ENTER."
3. **Pulse el botón Value otra vez más.**

# Cambiar los ajustes del Micro

1. **Elejir un patch. (p. 49)**
2. **Pulse [MENU] para que se ilumine, y acceda a la pantalla MENU.**
   Si no aparece **Menu** en la esquina superior izquierda de la pantalla, pulse [EXIT] hasta que aparezca.
3. **En la pantalla del Top Menu, mueva el cursor hacia MicSet.**
4. **Pulse el botón VALUE.**

## Cambiando los Ajustes de Micro

El VC-2 puede guardar hasta ocho ajustes de micro.
Gire el botón VALUE para cambiar entre los ajustes del 1 al 8 que se muestra en la esquina superior derecha de la pantalla.

NOTE

Dese cuenta de que al cambiar los valores de los parámetros, to ajustes de micro también cambiarán (y serán salvados automáticamente).

## Tipos de EFX (Pre-Effects Types)

Existen tres pre-efectos: compresor, limitador, y eliminador de ruido. Estos puede usarlos para ajustar el nivel del sonido que se está sampleando.

**Eliminador de ruido:** Este efecto deja el sonido original inalterado, pero mutea el ruido que se oye durante el período de silencio.

**Compresor:** Al reducir los mayores picos de señal, este efecto suaviza la dinámica del sonido.

**Limitador:** Al comprimir los sonidos que exceden una cantidad de volúmen, este efecto previene a la señal de que llegue a picos demasiado altos y llegue a distorsionarse.

### OFF

No se usará ningún pre-efecto.

#### EQ LOW/MID/HIGH (Ecualizador de tres Bandas)

| Parametro | | Valor | Explicación |
|---|---|---|---|
| EQ Low | Freq | 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz | Elije el corte para el rango más bajo de frecuencias |
| | Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganacia de las bajas frecuencias mencionadas. Ajustes positivos (+) enfazitarán el rango más bajo de frecuencias. |
| EQ Mid | Freq | 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz | Selecciona la frecuencia para el rango medio. |
| | Q | 0.3, 0.4, 0.6, 0.8, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5. 3.0, 3.5, 4.0, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 10.0, 12.0, 14.0, 16.0, 18.0, 20.0 | Ajusta el grosor del rango medio. Úselo a valores altos de Q para estrechar el rango de frecuencias afectadas. |
| | Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganacia del rango medio. Ajustes positivos (+) enfazitarán el rango de frecuencias medias. |
| EQ Hi | Freq | 2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz | Selecciona la frecuencia para el rango más agudo del sonido. |
| | Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganacia del rango agudo. Ajustes positivos (+) enfazitarán el rango de frecuencias altas. |
| Mic Level | | 0–127 | Ajusta el volumen del micro. |

## NS-COMP

Se pueden hacer ajustes sobre el compresor y el supresor de ruido.

Para los parámetros del ecualizador de tres bandas, vea la explicación en el apartado **OFF**.

### NS (Puerta de Ruido)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| NS Threshold | -60–0 dB | Dicta el nivel a partir del cual el supresor de ruido actuará. Cuando la señal baje por debajo de tal nivel, esta será muteada. |
| NS Release | 0–127 | Especifica el tiempo que tarda la puerta de ruido en cerrarse y alcanzar los 0dB. |

### Comp (Compresor)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Comp Gain | 0–127 | Ajusta la ganacia de salida. |
| Comp Attack | 0–127 | Especifica el tiempo de ataque para la señal de entrada. |
| Comp Release | 0–127 | Especifica el tiempo que se tarda entre que el compresor empieza a actuar hasta que el volumen alcanza los 0dB. |
| Comp Level | 0–127 | Ajusta el volúmen del micro. |

## NS-LMT

Ajustes sobre el limitador y la puerta de ruido.

Para los parámetros del ecualizador de tres bandas, vea la explicación en el apartado **OFF**.

Para los parámetros de la puerta de ruido, vea el apartado **NS-COMP**.

### Limit (Limitador)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Limit Thre | -40–0 dB | Especifica el nivel (nivel de umbral) a partir del cual el limitador empezará a actuar. |
| Limit Attack | 0–127 | Especifica el tiempo transcurrido entre que la señal sobrepasa el nivel de threshold hasta que el limitador empieza a actuar. |
| LimitRelease | 0–127 | Especifica el tiempo transcurrido entre que la señal cae por debajo del threshold hasta que el limitador deja de actuar. |
| LimitRatio | 2:1–INF:1 | Dicta el ratio de compresión. |
| LimitLevel | 0–127 | Ajusta el volumen de micro. |

## NS

Ajustes sobre la puerta de ruido.

Para los parámetros del ecualizador de tres bandas, vea la explicación en el apartado **OFF**.

### NS (Puerta de Ruido)

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| NS Threshold | -60–0 dB | Especifica el nivel a partir de cual la puerta de ruido empieza a actuar. Cuando la señal caiga por debajo de tal valor, la señal será muteada. |
| NS Release | 0–127 | Dicta el tiempo que transcurre entre que la puerta se cierra hasta que el nivel alcanza los 0dB. |
| NS Level | 0–127 | Ajusta el nivel del micro. |

# Ajustes Comunes (System Menu)

Ajustes que afectan a todo el entorno operativo del VC-2, como ponerlo a punto y la recepción de mensajes MIDI, llamados **system functions**. Esta sección explica como ajustar los parámetros del sistema y describe las funciones de tales parámetros de sistema.

1. **Pulse el botón [MENU] para que se encienda, y acceda a la pantalla MENU.**

   Si no ve **Menu** en la esquina superior izquierda de la pantalla y **Patch** en la inferior, pulse [EXIT] hasta que aparezca.

2. **En la pantalla del Top Menu, mueva el cursor hasta System.**

3. **Pulse el botón VALUE.**

## Funciones Parámetros de Sistema

Esta sección explica lo que hacen los distintos parámetros de sistema, y de la manera en que están organizados.

### Master

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Tune | 415.3–466.2 Hz | Ajusta el tono general del VC-2. el indicador muestra la frecuencia de la nota A4 (LA central). |
| Key Shift | -24–+24 | Cambia la afinación general del VC-2 en incrementos de semitonos. |
| Level | 0–127 | Ajusta el volúmen general del VC-2. |

### IO

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Output Level | -12–+12 dB | Ajusta la salida Analog Out y Digital Out del VC-2. Cuando, por ejemplo, hay relativamente pocas voces que estén sonando, aumentando la ganancia de salida puede conseguir un nivel más óptimo para la grabación u otros propósitos. |

### EQ

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Switch | OFF, ON | Cambia de on/off el ecualizador de dos bandas. |
| Low Freq | 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000 Hz | Elije la frecuencia del corte de los bajos. |
| LowGain | -15– +15 dB | Ajusta la ganancia de los bajos. Valores positivos (+) enfatizarán tal frecuencia. |
| Hi Freq | 2000, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000, 20000 Hz | Selecciona el corte de frecuencias altas. |
| Hi Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganancia de las altas frecuencias. Valores positivos (+) enfatizarán el rango de agudos. |
| Total Gain | -15– +15 dB | Ajusta la ganacia total. |

### MIDI

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Mode | PC, INTERNAL | Vea “Determinar el Ruteo del Teclado MIDI” (p. 47). |
| Device ID | 17–32 | Cuando quiera transmitir o recibir mensajes de Sistema Exclusivo, ajuste este parámetro para que coincida con el número ID del otro dispositivo MIDI. |
| Clk Src | INTERNAL, EXTERNAL | Los ciclos del LFO o los cambios de multi-efectos pueden sincronizarse con el reloj (tempo). Cuando este es usado por el patch, este ajuste de Clock Source determina el reloj que se usará.<br>**INTERNAL**: Se usará el Tempo de Patch.<br>**EXTERNAL**: Sincroniza el reloj con un secuenciador externo. |
| Rx PC | OFF, ON | Especifica si los mensajes de Program Change se recibirán (ON) o no (OFF). |
| Rx Bank | OFF, ON | Especifica si los mensajes de Bank Select se recibirán (ON) o no (OFF). |
| Rx Sys-Ex | OFF, ON | Especifica si los mensajes de System Exclusive se recibirán (ON) o no (OFF). |
| Tx Edit | OFF, ON | Determina si los cambios que haga en los ajustes de un Patch se transmitirán como mensajes de sostema exclusivo (ON), o no (OFF). |
| Rx Channel | 1–16, OFF | Vea “Ajustar el Canal de Recepción MIDI” (p. 48). |

### Ctrl Tx

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Patch TxCh | 1–16, RX CH, OFF | Especifica el canal de transmisión del mensaje MIDI en el modo Patch. Si no quiere transmitir mensajes MIDI a ningún dispositivo MIDI externo, cambie el parámetro a "OFF". Si quiere que el canal de transmisión siempre coincida con el Canal de Recepción del Patch, ajuste el parámetro a "RX CH." |
| Tx PC | OFF, ON | Especifica si los mensajes de Program Change se transmitirán (ON) o no (OFF). |
| Tx Bank | OFF, ON | Especifica si los mensajes de Bank Select se transmitirán (ON) o no (OFF). |
| TxActiveSens | OFF, ON | Especifica si los mensajes de Active Sensing se transmitirán (ON) o no (OFF). |

### Knob

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| 2 Assign | OFF, CC01–31, CC33–95, BEND UP, BEND DW, AFT | Especifica el número del controlador MIDI que se transmitirá por movimientos con el botón TIME (C2).<br>**OFF**: No se transmitirá mensaje.<br>**CC01-31, 33-95**: Números de Controlador 1-31, 33-95<br>**BEND UP**: Pitch Bend (dirección positiva)<br>**BEND DW**: Pitch Bend (dirección negativa)<br>**AFT**: Aftertouch |
| 3 Assign | Ver más abajo. | Especifica el número del controlador MIDI que se transmitirá por movimientos con el botón FORMANT (C3). |

### Breath

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| VoiceAsgn | OFF, CC01–31, CC33–95 | Especifica el número del controlador MIDI que transmitirá los datos de volúmen extraidos de la señal de entrada de micro.<br>**OFF**: No se transmitirá mensaje.<br>**CC01-31, 33-95**: Número de Controlador 1-31, 33-95 |

## Salvar los Ajustes de Sistema (Write)

Los cambios que haga en los ajustes de las funciones de sistema son sólo temporales—serán descartados tan pronto como apague el aparato. Si quiere conservarlos, debe guardarlos en la tarjeta VC-2.

NOTE

Al guardarlos, los datos que anteriormente ocupaban la ubicación donde serán salvados se perderán. De todos modos, los datos de los ajustes de fábrica pueden ser recuperados al llevar a cabo el procedimiento de Inicialización.

1. **Después de haber haber editado los ajustes de sistema, gire el botón VALUE hasta que aparezca "System Write, push ENTER" en la pantalla.**
2. **Pulse el botón VALUE.**

   La pantalla le pedirá "System Write OK?  Push ENTER."
3. **Vuelva a pulsar el botón VALUE.**

## Inicializar los Ajustes de Sistema (Init)

Los ajustes actuales de las funciones del sistema pueder restaurarse a los ajustes de fábrica.

1. **Gire el botón VALUE hasta que "System Init, push ENTER" aparezca en el pantalla.**
2. **Pulse el botón VALUE.**

   La pantalla le mostrará "System Init OK?  Push ENTER."
3. **Vuelva a pulsar VALUE.**

# Usar Formas de Onda(Menu Wave)

NOTE

Nunca apague el VC-2 (VariOS) mientras se está llevando a cabo alguna operación en el VariOS. Al hacerlo, podría perder datos.

1. **Pulse [MENU] para que se encienda, y acceda al la pantalla MENU.**
   Si no ve **Menu** en la esquina superior izquierda de la pantalla y **Patch** en la inferior izquierda, pulse [EXIT] hasta que aparezcan.
2. **En la pantalla del menú superior, mueva el cursor hacia Wave.**
3. **Pulse el botón VALUE.**

NOTE

Debe salvar después de haber hecho cambios en el menú. Abra **Save Project** desde el menú **Disk**, y guarde el proyecto desde la memoria del VariOS hacia la memoria de la tarjeta VC-2. Vea "**Salvar un Proyecto en la Tarjeta VC-2 (Save Project)**" (p. 63).

## Importar Ficheros de Onda Individuales (Import)

Puede importar ficheros de formas de onda de forma individual hacia la memoria del VariOS.

NOTE

Los datos serán importados sobre números de onda disponibles. No es posible importar si no hay números de formas de onda disponibles.

1. **Mueva el cursor hacia Import.**
2. **Pulse el botón VALUE.**
3. **Gire el botón VALUE para elejir la localización donde importar los datos.**

HINT

**[Patch]** indica la carpeta de Patches del actual proyecto.
**[Wave]** indica la carpeta de Waves del mismo proyecto.
**[..]** indica el próximo nivel superior.

4. **Pulse el botón VALUE.**
   Repita los pasos 3–4 para cambiar de nivel.
5. **Gire el botón VALUES para elejir un fichero.**
   Se mostrará el nombre de fichero del Wave o Patch.
   Si no hay ficheros, sólamente aparecerá la indicación **[..]** al girar el botón VALUE.

HINT

Puede pulsar el botón VOLUME para oír (pre-escucha) la forma de onda.

6. **Pulse el botón VALUE.**
   La pantalla le pedirá "Import OK? Push ENTER."
7. **Pulse el botón VALUE para importar los datos.**

## Borrar una Forma de Onda (Delete)

1. **Mueva el cursor hacia Delete.**
2. **Pulse el botón VALUE.**
3. **Gire el botón VALUE para elejir la forma de onda que quiera borrar.**
4. **Pulse el botón VALUE.**
   La pantalla le pedirá "Wave Delete OK? Push ENTER."
5. **Pulse el botón VALUE para borrar los datos.**

# Salvar y Cargar Proyectos (Disk Menu)

NOTE

Nunca apague el VC-2 (VariOS) mientras esté operando con el menú Disk. Al hacerlo podría destruír los ficheros.

1. **Pulse [MENU] para que se encienda, y acceder a la pantalla MENU.**
   Si no aparece la palabra **Menu** en la esquina superir de la pantalla, y **Patch** en la inferior, pulse [EXIT] hasta que aparezcan.
2. **En la pantalla del top menu, mueva el cursos a Disk.**
3. **Pulse el botón VALUE.**

## Salvar un proyecto en la tarjeta VC-2 (Save Project)

Salve el proyecto en la memoria VariOS de la tarjeta VC-2.

1. **Mueva el cursor a Save Project.**
2. **Pulse el botón VALUE.**
   Se mostrará el nombre del proyecto.
   - Si quiere crear un nuevo proyecto y salvarlo, pulse el botón derecho CURSOR. Vea "**Salvar como nuevo proyecto**."
   - Si quiere sobreescribir un proyecto existente, gire el dial VALUE para seleccionar el proyecto a sobreescribir.
3. **Pulse el botón VALUE.**
   La pantalla le pedirá "Save Project OK? Push ENTER."
4. **Pulse el botón VALUE para salvar los datos.**

### Salvar como Nuevo Proyecto

Antes de salvar un proyecto, aquí se indica como darle un nuevo nombre.

1. **Use los botones CURSOR para mover el cursor a la localización donde quiera insertar el carácter.**
2. **Gire el botón VALUE para especificar el carácter deseado.**
   Al girar el botón VALUE mientras lo presiona, puede cambiar entre mayúsculas y minúsculas, numéricos, símbolos, y espacios.
3. **Cuando haya finalizado la introducción, pulse VALUE para finalizar.**
   La pantalla le pedirá "Create Project OK? Push ENTER."
4. **Pulse el botón VALUE para salvar los datos.**

## Cargar un proyecto desde la tarjeta VC-2 en el VariOS (Load Project)

Esta función carga un proyecto en la tarjeta VC-2 en la memoria del VariOS.

NOTE

Al cargar un proyecto, la memoria del VariOS se reescribirá. Si la memoria contiene datos importantes, debe salvarlos en la tarjeta del VC-2 antes de cargar otros datos.

1. **Mueva el cursor a Load Project.**
2. **Pulse el botón VALUE.**
3. **Gire VALUE para seleccionar el proyecto que quiera cargar.**
4. **Pulse el botón VALUE.**
   La pantalla le pedirá "Load Project OK? Push ENTER."
5. **Pulse el botón VALUE para cargar los datos.**

# Volver a los Ajustes de Fábrica (Factory Reset)

Restaura todos los datos de la tarjeta VC-2 al estado en el que salió de fábrica (Factory Reset).

NOTE

Si hay datos importantes creados por usted guardados en la tarjeta VC-2, todos ellos serán descartados al realizar un Factory Reset. Si quiere conservar los datos, guárdelos en su ordenador personal a través del USB (p. 66) o transmítalos a un dispositivo MINI externo y guárdelos (p. 65).

1. **Mueva el cursor a Factory Reset.**
2. **Pulse el botón VALUE.**
   La pantalla le pedirá "Factory Reset OK? Push ENTER."
3. **Pulse el botón VALUE para ejecutar el Factory Reset.**

# Otras Funciones

## Menú de Utilidades (Utility)

1. **Pulse [MENU] para que se encienda, y acceder a la pantalla MENU.**
   Si no ve **Menu** en la esquina superior izquierda de la pantalla y **Patch** en la inferior, pulse [EXIT] hasta que aparezca.
2. **En la pantalla del menú superior, mueva el cursor hasta Utility.**
3. **Pulse el botón VALUE.**

### Transmitir Datos a un Dispositivo MIDI Externo (Data Transfer)

Los ajustes de los programas, del setup, y del sistema pueden ser transmitidos a un dispositivo MIDI externo. Esta operación se llama **bulk dump**. Úsela cuando quiera conectar otro VC-2 (VariOS) y tocarlo usando los mismos ajustes, o para salvar sus datos a un dispositivo MIDI externo como precaución contra una posible pérdida de datos de sonidos o de sistema. Si quiere transferir los datos a otro dispositivo MIDI, conecte la salida MIDI OUT del VC-2 (VariOS) a la entrada MIDI IN de su dispositivo externo.

1. **Mueva el cursor hacia Data Transfer.**
2. **Pulse el botón VALUE.**
3. **Gire el botón VALUE para seleccionar el tipo de datos a transmitir.**
   **ALL**: Patch, setup, ajustes de micro, sistema
   **SETUP+MIC Sets**: Setup y ajustes de micro.
   **SYSTEM**: Sistema.
   **Temporary PATCH**: El Patch actualmente seleccionado.
   **User PATCH**: El patch de usuario que especifique será el transmitido. Pulse el botón VALUE y seleccione el rango de patches a transmitir (**U001–U448**).
4. **Ajuste el dispositivo externo MIDI para que pueda recibir datos, y pulse VALUE para ejecutar la transmisión.**
   Mientras los datos se transmiten, la pantalla indicará "Transfer..." Al mostrarse "Completed!", la transmisión habrá finalizado.

HINT

Para detener la transmisión, pulse [EXIT].

### Ver la Información del VC-2 (Information)

1. **Mueva el cursor hacia Information.**
2. **Pulse el botón VALUE.**
   Aquí se indica la versión del VC-2.

## Menú Chord Memory

1. **Pulse [MENU] para que se encienda, y acceda a la pantalla de MENU.**
2. **En la pantalla del menú superior (top menu), mueva el cursor hasta Chord Memory.**
3. **Pulse el botón VALUE.**

### Chord Memory

| Parámetro | Valor | Explicación |
|---|---|---|
| Switch | OFF, ON | Activa/desactiva la función Multi Chord Memory (acordes con un solo dedo).<br>* Para sincronizar con dispositivo externo, ajuste Clk Src (p. 60) a EXTERNAL, y haga que su dispositivo externo transmita mensajes de clock. Si no lo conigue, el chorus no se oirá correctamente. |
| ENTER→ Save | C–B | En la esquina superior derecha de la pantalla, elija la nota (C–B) que quiera registrar, aguante el acorde deseado en el teclado, y pulse VALUE. El acorde para la nota que eligió se guardará. |
| Grid Resolution | 8TH-D – 64TH | Cada nota del acorde que toque de forma separada será reproducida sobre los intérvalos de tempo que elija.<br>**8TH-D**: Corcheas con puntillo. Dotted eighth notes<br>**8TH**: Corcheas<br>**16TH-D**: Semi-Corcheas con puntillo.<br>**16TH**: Semi-Corcheas.<br>**32TH**: Fusas<br>**64TH**: Semi-Fusas |

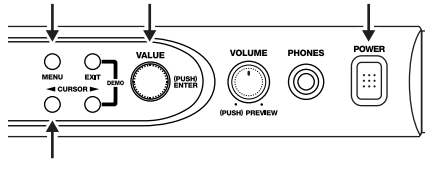
# Copia de Seguridad al Ordenador

Puede copiar formas de onda desde su ordenador hacia la tarjeta VC-2, o guardar los datos de su tarjeta VC-2 hacia su ordenador. También puede usar el ordenador para tocar el VC-2 (VariOs) como módulo de sonidos MIDI.

## Conectar el VariOS a su Ordenador mediante USB

* *Pimer de todo, debe instalar el driver del CD-Rom VariOS Driver en su ordenador (incluído en el paquete VariOS).*

1. **Asegúrese de haber apagado el VC-2.**
2. **Conecte el VariOS y su ordenador mediante un cable USB, y arranque el ordenador.**
3. **Mantenga pulsado el botón [MENU], [◄] y el botón VALUE, y encienda el VariOS.**




4. **Inserte la tarjeta VC-2 en la ranura PC CARD del VariOS.**
5. **La tarjeta VC-2 insertada en el VariOS será reconocida en su ordenador como unidad externa, y será montada con el nombre mostrado en la siguiente tabla.**

| Sistema Operativo | Nombre de Unidad |
|---|---|
| Windows 2000/Me | Removable Disk |
| Windows XP, Macintosh | VC-2 |

## Copiar Ondas de su Ordenador hacia la tarjeta VC-2

1. **Conecte el VC-2 y su ordenador con un cable USB.**
2. **En su ordenador, prepare el fichero de sonido (formato WAV/AIFF) que quiera copiar.**
3. **Arraste los ficheros de ondas sobre el VC-2.**

## Copia de Seguridad de la Tarjeta VC-2 hacia su Ordenador

1. **Conecte el VC-2 y su ordenador vía USB.**
2. **Abra el icono de la unidad del VC-2.**
3. **Elija las carpetas que contienen los datos de los proyectos que quiera guardar.**
4. **Copíe tales carpetas a su ordenador.**

NOTE

Debe guardar toda la carpeta que acaba de copiar. Si guarda solamente ficheros de forma individual, la estructura de archivos del proyecto será inconsistente.

NOTE

No use su ordenador para borrar o renombrar los archivos o carpetas guardadas.

NOTE

Nunca borre ni sobreescriba ficheros con la extensión BIN. Al hacerlo, el VC-2 podría dejar de funcionar.

HINT

Las carpetas de proyectos que haya guardado en el ordenador, pueden ser copiadas a la tarjeta del VC-2.

## Cancelar la Conexión USB

Detener la conexión USB de forma segura y apagar el VariOS.

**1. Ejecute la operación “Expulsar” en su ordenador.**

- Windows XP/2000/Me:
  En Mi PC, click derecho sobre el icono “VC-2“ o “Disco extraíble” y ejecute “Expulsar.”
- Macintosh:
  Seleccione la unidad del VC-2 en su escritorio, y elija “Expulsar” del menú “Especial”, o arrastre el icono hacia la papelera. El icono de la unidad desaparecerá del escritorio, y la conexión USB será cancelada.

Ya puede desconectar el cable USB de foma segura, o apagar el VariOS con el cable USB todavía conectado.

## Intercambiar Mensajes MIDI con su Ordenador

Esto es posible también solamente con el VariOS.

Para más detalles, vea “**Manual de Usuario del VariOS**.”

Memo

# Apéndices

# Lista de Efectos

## Parámetros MFX

MFX (Multi-Efectos) le proporciona 41 tipos de efectos. Esta sección explica las características de cada MFX, y las funciones de sus parámetros.

En las siguientes páginas se explica cada tipo de MFX.

| V-Synth | VariOS | Página |
|---|---|---|
| 01: Parametric EQ | Para EQ | p. 70 |
| 02: Graphic EQ | Graph EQ | p. 70 |
| 03: Resonant Filter | ResoFilt | p. 71 |
| 04: Isolator and Filter | Isolator | p. 71 |
| 05: Distortion / OD | DS / OD | p. 72 |
| 06: Amp Simulator | Gtr Amp | p. 72 |
| 07: Auto Wah | Auto Wah | p. 73 |
| 08: Humanizer | Humanizer | p. 73 |
| 09: Dynamic Processor | Dynamic | p. 74 |
| 10: Tape Echo Simulator | TapeEcho | p. 74 |
| 11: Stereo Delay | St Delay | p. 74 |
| 12: Multi Tap Delay | TapDelay | p. 75 |
| 13: Reverse Delay | RvsDelay | p. 76 |
| 14: Vocal Echo | VocalEcho | p. 76 |
| 15: Band Pass Delay | BP Delay | p. 76 |
| 16: Analog Delay→Chorus | AD->Cho | p. 77 |
| 17: Digital Chorus | DigiCho | p. 77 |
| 18: Space Chorus | SpaceCho | p. 78 |
| 19: Hexa Chorus | Hex Cho | p. 78 |
| 20: Analog Flanger | Ana Flgr | p. 78 |
| 21: BOSS Flanger | BOSSFlgr | p. 78 |
| 22: Step Flanger | StepFlgr | p. 79 |
| 23: Analog Phaser | Ana Phsr | p. 79 |
| 24: Digital Phaser | DigiPhsr | p. 80 |
| 25: Rotary | Rotary | p. 80 |
| 26: Tremolo/Auto Pan | Trem/Pan | p. 80 |
| 27: Stereo Pitch Shifter | PitchSft | p. 81 |
| 28: OD/DS→Cho/Flg | OD->Cho | p. 81 |
| 29: OD/DS→Delay | OD->Dly | p. 82 |
| 30: Cho/Flg→Delay | Cho->Dly | p. 82 |
| 31: Enh→Cho/Flg | Enh->Cho | p. 83 |
| 32: Enh→Delay | Enh->Dly | p. 83 |
| 33: Vocal Multi | VocalMt | p. 83 |
| 34: Guitar Multi | GuitarMt | p. 84 |
| 35: Bass Multi | BASS Mt | p. 84 |
| 36: E.Piano Multi | RhodesMt | p. 85 |
| 37: Keyboard Multi | Kbd Mt | p. 86 |
| 38: Phonograph | Phonogrp | p. 86 |
| 39: Radio Tuning | Radio | p. 87 |
| 40: Bit Rate Converter | Bit Conv | p. 87 |
| 41: Pseudo Stereo | PseudoSt | p. 87 |

### 01: Parametric EQ (Ecualizador Paramétrico)

Ecualizador paramétrico estéreo de 4 bandas (bajos, medios x 2, agudos).

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Mid 1 Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia del rango 1 de los medios. |
| Mid 1 Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Amplitud del rango 1 de los medios. A valores mayores de Q, el rango se estrechará. |
| Mid 1 Gain | -15– +15 dB | Ganancia del rango 1 de los medios. |
| Mid 2 Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia del rango 2 de los medios |
| Mid 2 Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Amplitud del rango 2 de los medios. A valores mayores de Q, el rango se estrechará. |
| Mid 2 Gain | -15– +15 dB | Ganancia del rango 2 de los medios. |
| Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Total Gain | -15– +15 dB | Nivel de Salida. |

### 02: Graphic EQ (Ecualizador Gráfico)

Simula un ecualizador estéreo de 12 bandas.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| 180Hz Gain | -15– +15 dB | Ganancia para cada banda. |
| 250Hz Gain | | |
| 355Hz Gain | | |
| 500Hz Gain | | |
| 710Hz Gain | | |
| 1000Hz Gain | | |
| 1400Hz Gain | | |
| 2000Hz Gain | | |
| 2800Hz Gain | | |
| 4000Hz Gain | | |
| 5600Hz Gain | | |
| 8000Hz Gain | | |
| Total Gain | -15– +15 dB | Nivel de Salida. |

## 03: Resonant Filter

Le permite un control cíclico de la frecuencia de corte usando un LFO. Puede provocar cambios drásticos de la respuesta en frecuencia de la señal de entrada mediante el corte (cutoff) y la realimentación (feedback), haciéndolo más oscuro o brillante, o para darle un carácter distintivo.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Cutoff Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia base del filtro.<br>El LFO controlará el corte con esta frecuencia como valor máximo. |
| Resonance | 0–127 | Nivel de resonancia del filtro.<br>Al aumentar este valor se intensifica la resonancia cerca del punto de corte, produciendo un sonido característico. |
| Band Mode | LOW, MID, HIGH, LOW+MID, MID+HIGH, ALL | Rango de frecuencia para aplicar el filtro.<br>LOW: bajos<br>MID: medios<br>HIGH: agudos<br>LOW+MID: bajos y medios<br>MID+HIGH: medios y agudos<br>ALL: todo el rango |
| Sweep Waveform | TRI, SAWUP, SAWDN, SQR | Forma de onda del LFO<br>TRI: Onda de Triángulo<br>SAWUP: Onda de Sierra<br>SAWDN: Onda de Sierra<br>SQR: Onda Cuadrada |
| | | |
| Sweep Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Frecuencia de modulación del LFO |
| Sweep Depth | 0–127 | Profundidad de Modulación del LFO |
| Balance | DRY100:0WET–DRY0:100WET | Balance entre el volumen de la señal (DRY) y la señal procesada (WET) |

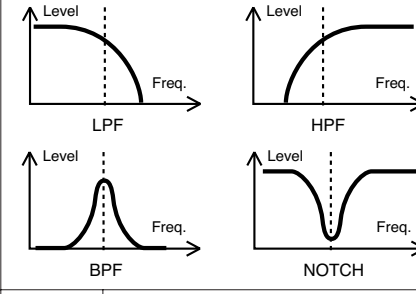
## 04: Isolator and Filter

Hay conectado en serie un isolator de 3 bandas, un filtro, y un control de graves; todos ellos estéreo.

Isolator es un ecualizador con un corte de volumen muy brusco, permitiéndole añadir un efecto especial al sonido cortando el volumen en distintas bandas.

Los filtros le permiten modificar la respuesta en frecuencia de la entrada de forma muy amplia, y imrimir cierto carácter.

El control de graves enfatiza los graves.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Low Band Level | -60– +4 dB | Dicta el nivel de los rangos Low, Mid, y High.<br>A los -60 dB el sonido no es audible.<br>0 dB equivale al nivel original de la señal.. |
| Mid Band Level | | |
| Hi Band Level | | |
| AP Low Sw | OFF, ON | Activa y desactiva la función anti-fase para las frecuencias más graves.<br>Al activarlo, se invierte la fase de un canal de los dos estéreo, y se añade a la señal. |
| AP Low Level | 0–127 | Ajusta el nivel para las frecuencias bajas.<br>Ajustando este nivel para ciertas frecuencias uede enfatizar algunas partes del sonido. (Ello sólo es efectivo para los sonidos estereo). |
| AP Mid Sw | OFF, ON | Ajustes para la función anti.fase de las frecuencias medias.<br>Los parámetros son los mismos que para las frecuencias graves. |
| AP Mid Level | 0–127 | |
| Filter Type | Tipo de filtro<br>**THRU:** no se usa filtro<br>**LPF:** Paso de frecuencias por debajo del Cutoff.<br>**BPF:** Paso de frecuencias cercanas al Cutoff.<br>**HPF:** Paso de frecuencias superiores al Cutoff.<br>**NOTCH:** Paso de frecuencias que no estén cerca del Cutoff. | |
| |  | |
| Filter Slope | -12, -24 dB/O | Filtro de atenuación del Slope<br>-24 dB por octava: abrupto<br>-12 dB por octava: suave |
| Filter Cutoff | 0–127 | Frecuencia de corte del filtro.<br>Cuanto más se acerque al 0, menor será la frecuencia de corte; ajústelo a 127, y la frecuencia de corte aumentará. |
| Filter Resonance | 0–127 | Nivel de resonancia del filtro.<br>Al subir el valor incrementa la resonancia cerca del corte, dotando al sonido de características especiales. |
| Filter Gain | 0– +24 dB | Compensa el volumen perdido en la frecuencia de corte en algunos filtros.<br>El nivel de la compensación se incrementa al elevar este valor, y se percibe más volumen. |
| LowBoost Level | -15– +15 dB | Incrementando este valor se perciben bajos más potentes.<br>* Dependiendo de los ajustes del Isolator y del Filtro este efecto puede ser difícil de percibir. |

## 05: Distortion / OD (Distorsión / Overdrive)

El overdrive produce una distorsión natural similar a lo que producen los amplificadores de válvulas. La distorsión produce un efecto más intenso que la simple saturación.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Input Mode | MONO, STEREO | Selecciona entre entrada estereo y mono.<br>Si se elije MONO, el sonido de la izquierda y de la derecha se mezclará. |
| Drive Mode | OD, DS | Selecciona entre usar overdrive (OD) y distorsión (DS). |
| Drive | 0–127 | Cantidad de distorsión. |
| Amp Sim Sw | OFF, ON | Enciende o apaga el simulador de amplificador. |
| Amp Type | SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK | Tipo de amplificador<br>SMALL: pequeño<br>BUILT-IN: tipo combo<br>2-STACK: ampli de stack clásico<br>3-STACK: triple stack |
| Output Level | 0–127 | Nivel de salida |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos |

## 06: Amp Simulator (Simulador de ampli)

Este efecto simula un amplificador de guitarra.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| NS Sw | OFF, ON | Activa o desactiva el supresor de ruido. Este deja la señal sin modificar, pero la mutea cuando el nivel de la señal baja de un valor determinado. |
| NS Threshold | 0–127 | Ajusta el nivel al que la puerta de ruido se cierra.<br>Cuando la señal cae por debajo de este, será muteada. |
| NS Release | 0–127 | Ajusta el tiempo de transición desde que la puerta se cierra hasta que el volumen alcanza el valor 0. |

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Amp Type (Amp) | Tipo de amplificador<br>**JC-120:** El sonido de un Roland JC-120.<br>**CLEAN TWIN:** El sonido de un amplificador combo de válvulas clásico.<br>**MATCH DRIVE:** Amplificador de válvulas reciente, usado para blues, rock, y fusión.<br>**BG LEAD:** Amplificador de válvulas representativo de los finales de los 70 y de los 80.<br>**MS1959 I:** Sonido de un gran amplificador de válvulas en forma de stack, indispensable en el hard rock británico de los 70, conectado a la entrada I.<br>**MS1959 II:** Igual que el MS1959 I, pero conectado a la entrada II.<br>**MS1959 I+II:** Igual que el MS1959 I, pero con las entrada I y II connectadas en paralelo.<br>**SLDN LEAD:** El sonido de un amplificador de válvulas usable para una variedad ámplia de estilos.<br>**METAL 5150:** Gran amplificador de válvulas apto para heavy metal.<br>**METAL LEAD:** Un sonido metal lead con unos medios muy distintivos.<br>**OD-1:** Procesador compacto de efectos BOSS OD-1.<br>**OD-2 TURBO:** Procesador compacto de efectos BOSS OD-2 con el interruptor de Turbo activado.<br>**DISTORTION:** Sonido Distortion.<br>**FUZZ:** Sonido Fuzz. | |
| Volume | 0–127 | Volumen y cantidad de distorsión del ampli |
| Bass | 0–127 | Tono de los bajos/medios/agudos<br>* Los medios no se podrán ajustar si el tipo de amplificador es MATCH DRIVE. |
| Middle | | |
| Treble | | |
| Presence | 0–127 | Tono de las más altas frecuencias. |
| Master Volume | 0–127 | Volumen del amplificador. |
| Brightness Sw (Bright Sw) | OFF, ON | Al activarlo producirá un sonido más brillante.<br>* Este parámetro se puede ajustar si el amplificador seleccionado es JC-120, CLEAN TWIN, or BG LEAD. |
| Gain Sw | LOW, MID, HIGH | Cantidad de distorsión |
| Sp Sim Sw | OFF, ON | Apaga o enciende el simulador de altavoz. |
| Sp Type | (see below) | Tipo de altavoz |
| Mic Setting | 1–10 | Ajusta la localización del micro que graba el sonido del altavoz.<br>Incrementando el valor se hará el efecto como si el micro estuviera lejos del centro del cono del altavoz. |
| Mic Level | 0–127 | Volumen del micro. |
| Direct Level | 0–127 | Volumen del sonido directo. |
| Level | 0–127 | Nivel de Salida. |

### Especificaciones para cada Tipo de Altavoz

La columna Altavoz dicta el diámetro del altavoz (en pulgadas) y el número de unidades.

| Tipo | Caja | Altavoz | Micrófono |
|---|---|---|---|
| SMALL | Caja pequeña semi-abierta | 10 | dinámico |

| Tipo | Caja | Altavoz | Micrófono |
|---|---|---|---|
| MIDDLE | Caja abierta por detrás | 12 x 1 | dinámico |
| JC-120 | Caja abierta por detrás | 12 x 2 | dinámico |
| BUILT IN 1 | Caja abierta por detrás | 12 x 2 | dinámico |
| BUILT IN 2 | Caja abierta por detrás | 12 x 2 | condensador |
| BUILT IN 3 | Caja abierta por detrás | 12 x 2 | condensador |
| BUILT IN 4 | Caja abierta por detrás | 12 x 2 | condensador |
| BUILT IN 5 | Caja abierta por detrás | 12 x 2 | condensador |
| BG STACK 1 | Caja sellada | 12 x 2 | condensador |
| BG STACK 2 | Gran caja sellada | 12 x 2 | condensador |
| MS STACK 1 | Gran caja sellada | 12 x 4 | condensador |
| MS STACK 2 | Gran caja sellada | 12 x 4 | condensador |
| METAL STACK | Gran doble pila | 12 x 4 | condensador |

### Combinaciones recomendadas de previo y altavoz

| Tipo de Ampli | Tipo de altavoz |
|---|---|
| BG LEAD | BG STACK 1–2, MIDDLE |
| MS1959 II | BG STACK 1–2, METAL STACK |
| MS1959 I+II | BG STACK 1–2, METAL STACK |
| SLDN LEAD | BG STACK 1–2, METAL STACK |
| METAL 5150 | BG STACK 1–2, METAL STACK |
| METAL LEAD | BG STACK 1–2, METAL STACK |
| OD-2 TURBO | BUILT IN 1–4 |
| DISTORTION | BUILT IN 1–4 |
| FUZZ | BUILT IN 1–4 |

## 07: Auto Wah

El Wha es un efecto que altera la frecuencia característica del filtro a través del tiempo, produciendo un tono único. Este efecto puede cambiar en relación al volumen de la señal de entrada, y/o de forma cíclica.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Filter Type | LPF, BPF | Tipo de Filtro<br>LPF: El efecto wha se aplicará en un rango ámplio de frecuencias.<br>BPF: El efecto wha se aplicará en un rango estrecho de frecuencias |
| Polarity | DOWN, UP | Al usar el volumen de entrada para controlar el efecto wha, este parámetro determina la frecuencia del filtro que se moverá de forma ascendente (UP) o descendente (DOWN). |
| Frequency | 0–127 | Ajusta la frecuencia sobre la que el efecto se moverá. |
| Peak | 0–127 | Ajusta la cantidad de efecto en el rango de la frecuencia central. Ajuste valores altos de Q para disminuir el rango afectado. |
| Trigger Sens | 0–127 | Ajusta la sensibilidad con la que el efecto es controlado. |
| Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Frecuencia de modulación. |
| Depth | 0–127 | Profundidad de modulación. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos |

## 08: Humanizer

Añade un carácter vocal al sonido, similar a la voz humana.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Overdrive Sw | OFF, ON | Apaga o enciende el Drive. |
| Drive | 0–127 | Grado de distorsión |
| Vowel 1 | a, e, i, o, u | Primera vocal |
| Vowel 2 | a, e, i, o, u | Segunda vocal |
| Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Frecuencia a la que se cambiará de vocal. |
| Depth | 0–127 | Profundidad del efecto.<br>Con un ajuste a 0, la Vocal 1 será fija. |
| Trigger Sens | -60–0 dB, LFO | Nivel al que se cambiará de vocal.<br>-60–0 dB: Al superarse tal nivel, el sonido cambiará hacia la otra vocal a la frecuencia (velocidad) dictada por Rate.<br>LFO: Los dos sonidos vocales se alternarán a la frecuencia dictada por Rate, sin importar el nivel. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Fracuencia de los bajos |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Fracuencia de los agudos |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos |

## 09: Dynamic Processor (Procesador de Dinámica Estereo)

Se conectan en serie un compresor/limitador, un excitador, un ecualizador de 3 bandas, y una puerta de ruido.

El Comp/Lim se puede usar como compresor, el cual controla inconsistencias en los niveles del sonido suprimiendo los picos altos y levantando los bajos; o como limitador, que previene que la señal exceda un nivel demasiado alto.

El Excitador regula los ultra-tonos de los agudos, haciendo el sonido más claro.

El Ecualizador de 3 bandas trabaja sobre tres rangos: Bajos, Medios, Agudos. Puede especificar las frecuencias y aumentar o disminuir su nivel.

La Puerta de Ruido deja la señal original sin modificar, pero la mutea durante los intérvalos silenciosos.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Comp Sw | OFF, ON | Apaga o enciende el Comp/Lim. |
| Comp Threshold | -60–0 dB | Ajusta el volumen al que el compresor empieza a actuar. |
| Comp Attack | 0–127 | Ajusta el tiempo transcurrido entre que la señal excede el Threshold hasta que la compresión empieza a actuar. |
| Comp Release | 0–127 | Ajusta el tiempo desde que el volumen cae por debajo del Threshold hasta que el compresor deja de actuar. |
| Comp Ratio | 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1 | Ajusta la relación de compresión entre "entrada:salida". |
| Comp Gain | -60– +12 dB | Ganancia de salida |
| Enhan Sw | OFF, ON | Apaga y enciende el excitador. |
| Enhan Sens | 0–127 | Sensibilidad del excitador. |
| Enhan Frequency | 0–127 | Fija el límite inferior de las frecuencias afectadas por el excitador. |
| Enhan Mix Level | 0–127 | Nivel de los ultra-tonos generados por el excitador. |
| Enhan Level | 0–127 | Volumen del excitador |
| EQ Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos |
| EQ Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos |
| EQ Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios |
| EQ Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Ganancia de los medios.<br>Ajuste el parámetro Q a valores altos para estrechar el rango afectado. |
| EQ Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios |
| EQ Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos |
| EQ Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos |
| NS Sw | OFF, ON | Apaga o enciende la puerta de ruido. |
| NS Threshold | 0–127 | Ajusta el nivel al que la puerta se cerrará.<br>Cuando la señal caiga por debajo del Threshold, será muteada. |
| NS Release | 0–127 | Ajusta el tiempo entre que la puerta empieza a cerrarse hasta que la señal alcanza el 0. |

## 10: Tape Echo Simulator

El eco de cinta virtual le proporciona un retardo de cinta real. Esto simula la parte de eco de cinta del Roland's RE-201.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Mode | S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L | Ajusta la combinación a usar de los cabezales de reproducción.<br>El RE-201 tenía tres cabezales de reproducción para hacer tres retardos distintos (Corto, Medio, y Largo) a la vez. Por ejemplo, para usar el corto y el medio, seleccione S+M. |
| Repeat Rate | 0–127 | Ajusta la velocidad de la cinta.<br>Esto cerresponde al retardo en un efecto contemporáneo normal. |
| Intensity | 0–127 | Ajusta el tiempo de repetición del sonido retardado.<br>Esto cerresponde a la realimentación en un efecto contemporáneo normal. |
| Bass | -100– +100 | Estos son los ajustes de bajos y agudos. Al ajustarse a 0, no hacen ningún cambio sobre el sonido. |
| Treble | | |
| Head S Pan | L63–63R | Estos son los ajustes de panoirama (izquierda-derecha) para cada uno de los cabezales para retardeos Cortos, Medios, y Largos.<br>* Este parámetro no aparece en el RE-201 original. |
| Head M Pan | | |
| Head L Pan | | |
| Tape Distortion (Tape DS) | 0–5 | Añade distorsión característica de cinta.<br>La distorsión se incrementa incrementando el valor. |
| W/F Rate | 0–127 | Frecuencia de la modulación entre wow/flutter.<br>La ondulación de múltiples afinaciones, y en las iregularidades de la rotación de la cinta que aparecen se llaman Wow y Flutter. |
| W/F Depth | 0–127 | Profundidad de modulación del Wow y Flutter |
| Echo Level | 0–127 | Volumen del eco. |

## 11: Stereo Delay

Esto es un retardo estereo. Dependiendo de la longitud del retardo que ajuste, puede lograr largos ecos y sonidos densos o espaciosos.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Mode | MONO, STEREO, ALTERNATE | Conmuta entre estereo, monaural, o alterno.<br>MONO: Una única entrada, con dos salidas. El sonido estereo (izquierda y derecha) se mezcla antes de la entrada.<br>ESTEREO: Entrada dual, salida dual. El sonido retardado de salida conserva el mismo campo estereo que el de lentrada.<br>ALTERNATE: El sonido retardado es alternado de izquierda a derecha. (Retardo Alterno) |

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Delay Time | 0–1300 ms (MONO), 0–650 ms (STEREO, ALTERNATE), note | Ajusta el tiempo de retardo desde el sonido directo hasta que el primer retardo se oye. |
| L-R Shift | 0–650 ms, note | De los sonidos retardados a la izquierda y derecha, el tiempo de retardo se incrementará sólo en una parte.<br>Si el orden L-R es L→R, el sonido R será más tardío. En el caso de R→L, el sonido L será retardado.<br>Cuando el modo está en MONO o ALTER, este ajuste será ignorado. |
| L-R Order | L→R, R→L | En modo STEREO o ALTERNATE, este ajuste determina si el sonido retardado la parte izquierda o derecha será anteriro al otro.<br>L→R: La parte izquierda sonará antes.<br>R→L: La parte derecha sonará antes.<br>* En modo MONO,este ajuste será ignorado. |
| Feedback | -98– +98 % | Ajusta la proporción del sonido retrasado que vuelve a entrar en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido que vuelve a entrar en el efecto será cortado.<br>La función Low Damp corta las bajas frecuencias de una forma más abrupta que en otras bandas, lo que lo hace sonar más natural y claro. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido que vuelve a entrar en el efecto será cortado.<br>La función High Damp hace que el sonido retardado suene más natural. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp |
| Balance | DRY100:0WET–DRY0:100WET | Balance de volumen entre la señal directa (DRY) y la retardada (WET). |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |

## 12: Multi Tap Delay

Este efecto tiene cinco retardos. Cada uno del los parámetros de tiempo de retardo pueden ajustarse a una longitud de nota para un tempo. También puede ajustar el panorama y el nivel de cada sonido retardado.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Delay 1–5 | 0–1300 ms, note | Especifica el tiempo de retardo respecto al sonido original hasta que suena (Delay 1/2/3/4/5). |
| Fbk Dly Time | 0–1300 ms, note | Ajusta el tiempo de delay para el sonido de feedback. |
| Feedback | -98– +98 % | Ajusta la proporción de sonido retrasado que vuelve a entrar de nuevo en el efecto. A valores negativos (-) se invertirá la fase del sonido. |
| Delay 1–5 Level | 0–127 | Ajusta el volumen de cada retardo (Delay 1/2/3/4/5) |
| Delay 1–5 Pan | L63–63R | Ajusta el panorama del sonido retardado (Delay 1/2/3/4/5) |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual será recortada. La función Low Damp hace que la curva del corte sea más brusca de lo normal, y hace que el sonido retardado suene más natural. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por sobre de la cual será recortada al volver la señal a entrar en el efecto. El High Damp, al atenuar las altas frecuencia primero, hace que el retardo suene más natural. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |

## 13: Reverse Delay

Añade la inversión de la señal de entrada como sonido retardado.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Threshold | 0–127 | Especifica el nivel de entrada al que el retardo se empezará a aplicar. |
| Rvs Dly Time | 0–650 ms, note | Especifica el tiempo de retardo desde la señal original hasta que se oye la repetición. |
| Rvs Feedback | -98– +98 % | Ajusta la proporción de sonido retardado que vuelve a realimentar el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase del sonido. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido que vuelve a entrar en el efecto se cortará.<br>La función Low Damp hace un corte más rápido respecto a la frecuencia baja en comparación con las otras bandas. Esto hace el retardo suene más natural y claro. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por sobre la cual el sonido que vuelve a entrar en el efecto se cortará.<br>La función High Damp al atenua las altas frecuencias primero, hace que el sonido sea más natural. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp |
| Balance | DRY100:0WET–DRY0:100WET | balance de volumen entre la señal directa (DRY) y la procesada (WET). |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganacia de los bajos. |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |

## 14: Vocal Echo

Este efecto simula un eco de karaoke.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Delay Time | 0–650 ms, note | Ajusta el tiempo que tarda en oirse el retardo. |
| Pre LPF Freq | 500–15000 Hz, THRU | Ajusta el corte frecuencia de filtro (THRU: no se usa filtro). |
| Mod Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Especifica la velocidad del efecto de modulación. |
| Mod Depth | 0–127 | Especifica la profundidad del efecto de modulación. |
| Diffusion | 0–100 | Especifica la espacidad del efecto. |
| Feedback | -98– +98 % | Ajusta la proporción del retardo que vuelve a entrar en el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase de la señal. |
| Hi Damp Freq | 500–15000 Hz, THRU | Ajusta la frecuencia por sobre de la cual será recortada al volver la señal a entrar en el efecto. El High Damp, al atenuar las altas frecuencia primero, hace que el retardo suene más natural. |
| Echo Level | 0–127 | Volumen de eco. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |

## 15: Band Pass Delay

Es un delay de paso-banda (un filtro que sólo emite un rango de frecuencias determinado) en cada uno de los cinco delays. Se incluye un phaser antes de los delays. El Phaser es un efecto que añade un sonido phase-shifted (cambiado de tono) al sonido original para crear cambios que varían con el tiempo, modulando el sonido.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Phaser Manual | 0–127 | Especifica la frecuencia central a la que el sonido será modulado. |
| Phaser Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Especifica la frecuencia de modulación. |
| Phaser Depth | 0–127 | Especifica la profundidad de la modulación. |
| Phaser Resonance | 0–127 | Especifica la cantidad de realimentación para el phaser.<br>Valores altos darán al sonido un mayor carácter. |
| Phaser Mix Level | 0–127 | Especifica el volumen de la señal phase-shifteada, de forma relativa a la original. |
| Delay Time | 0–1300 ms, note | Ajusta el tiempo que tarda cada retardo en oirse. |
| Fbk Dly Time | 0–1300 ms, note | Ajusta el tiempo para el senido realimentado. |
| Dly Time Dev | 0–1300 ms, note | Especifica las diferencia de tiempo entre cada retardo. |
| Delay Level | 0–127 | Ajusta el volumen de cada retardo. |
| Delay Feedback | -98– +98 % | Ajusta la proporción del sonido que vuelve a entrar en el efecto. Valores negativos (-) se invertirán de fase. |
| Delay Pan Type | 1–10 | Especifica el panorama para cada retardo.<br>Se proveen diez ajustes de combinaciones de panorama de los retardos (ver más abajo). |
| BPF 1–5 Freq | 50–20000 Hz | Ajusta la frecuencia central para cada banda de filtro (1–5). |
| BPF 1/2 Q | 0.3–24.0 | Especifica la anchura de la banda del filtro para cada filtro (1–5). |
| BPF 3/4/5 Q | | |

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Balance | DRY100:0WET–DRY0:100WET | Balance de volumen entr la señal directa (DRY) y el sonido retardado (WET). |

### Tipo de Panorama del Delay

| Valores | Dly 1 | Dly 2 | Dly 3 | Dly 4 | Dly 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | L63 | L32 | 0 | 32R | 63R |
| 2 | L63 | 32R | L32 | 63R | 0 |
| 3 | L63 | 63R | L32 | 32R | 0 |
| 4 | 32R | L32 | L63 | 0 | 63R |
| 5 | 63R | 0 | L63 | L32 | 32R |
| 6 | L32 | 32R | L63 | 63R | 0 |
| 7 | 0 | 63R | L63 | 32R | L32 |
| 8 | 0 | 63R | L32 | 32R | L63 |
| 9 | 0 | 32R | L32 | 63R | L63 |
| 10 | 63R | 32R | 0 | L32 | L63 |

## 16: Delay Análogo→Chorus

Este efecto reproduce el sonido del BOSS CE-1 Chorus Ensemble. Para reproducir su sonido primero se necesita insertar en serie un retardo de tipo mono-aural.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Dly Sw | OFF, ON | Apaga o enciende el delay. |
| Dly Repeat Rate | 0–127 | Cerresponde al tiempo de retardo de una unidad de delay. |
| Dly Intensity | 0–127 | Cerresponde al feedback de una unidad de delay. |
| Dly Level | 0–127 | Ajusta el volumen del retardo. |
| Chorus Sw | OFF, ON | Apaga o enciende el chorus o vibrato. |
| Chorus Mode | CHORUS, VIBRATO | Cambia el modo de sonido entre chorus y vibrato. |
| Chorus Intensity | 0–127 | Cuando el modo Chorus está en CHORUS, ajusta la velocidad del pitch vibrato. |
| Vibrato Depth | 0–127 | Cuando el modo Chorus es VIBRATO, ajusta la profundidad del pitch vibrato. |
| Vibrato Rate | 0–127 | Cuando el modo Chorus es VIBRATO, ajusta la velocidad del pitch vibrato. |
| Chorus Out Mode | MONO, ST-1, ST-2 | Cambia el formato de salida (mono/stereo).<br>MONO: Salida monaural.<br>ST-1: Sonido Chorus cuya fase de la vibración de tono (pitch vib) está invertida entre los canales L y R, y que se mezclará con el sonido fuente. Esto produce un chorus más amplio, sin que esté tan clara su posición en el espacio.<br>ST-2: La salida L contiene el sonido fuente, y la R el sonido procesado por el Chorus. |

## 17: Digital Chorus

Es un chorus estereo o flanger. Dispone de ecualizadores antes (Pre) y después (Post) del chorus (o flanger).

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Mode | CHORUS, FLANGER | Selecciona entre chorus o flanger. |
| Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Ajusta el ciclo de las ondulaciones del chorus o flanger. |
| Depth | 0–127 | Ajusta la profundidad de modulación para el chorus o flanger. |
| Phase | 0–180 deg | Especifica la espaceidad del sonido del chorus o flanger. |
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos (Pre). |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos (Pre). |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos (Pre). |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos (Pre). |
| Pre Dly Time | 0–50.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa hasta que el sonido dels chorus o flanger se oiga. |
| Feedback | -98– +98 % | Ajusta la proporción del sonido shorus o flanger que vuelve a realimentar el efecto. Valores negativos (-) invertirán la fase del sonido. |
| Xover Low-Freq | 50–4000 Hz | Atenúa el efecto por debajo de la frecuencia especificada. |
| Xover Low Gain | -36–0 dB | Especifica cuanto serán atenuados los bajos. |
| Xover HiFreq | 2000–20000 Hz | Atenúa el efecto por sobre de la frecuencia especificada. |
| Xover Hi Gain | -36–0 dB | Especifica cuanto serán atenuados los agudos. |
| Modulation Level | 0–127 | Volumen del sonido chorus o flanger. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos (Post). |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos (Post). |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos (Post). |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos (Post). |

## 18: Space Chorus

Este efecto reproduce los efectos de expresión espacial del Roland's SDD-320. Incluso se ha añadido un respiración del espacio mejorada.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Mode | 1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4 | Elije la forma en que el chorus cambiará.<br>El SDD-320 contiene cuatro botones de modo para cambiar el efecto. Este parámetro determina qué botones se han de apretar ("1+4" representa el hecho de pulsar simultaneamente los botones 1 y 4). |
| Chorus Level | 0–127 | Nivel de volumen del sonido chorus. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Fracuencia de los bajos. |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |

## 19: Hexa Chorus

El Hexa-chorus es un chorus de seis módulos que añade profundidad y espacio al sonido. (Seis sonidos de chorus con diferentes tiempos de delay a la vez). Se incluye un ecualizador antes (Pre) y después (Post) del hexa chorus.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Dly Time | 0–50.0 ms | Ajusta el tiempo del retardo con respecto a la señal original. |
| Pre Dly Dev | 0–50.0 ms | Especifica las diferencias del tiempo de Pre Delay para cada uno de los sonidos de chorus. |
| Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Especifica la frecuencia de modulación del sonido chorus. |
| Depth | 0–127 | Especifica la profundidad de modulación del chorus sound. |
| Depth Deviation | 0–127 | Especifica las diferencias de profundidad de modulación entre los distintos sonidos de chorus. |
| Pan Deviation | L63–63R | Diferencia de posicionamiento estereo entre los distintos chorus.<br>0: Todos los chorus se panoramizan al centro.<br>L20/R20: cada chorus coloca a intérvalos de 30 grados con respecto a la posición central. |
| Chorus Level | 0–127 | Nivel de volumen del chorus. |
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos (Pre). |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos (Pre). |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos (Pre). |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos (Pre). |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |

## 20: Analog Flanger

This effect reproduces the sound of Roland's SBF-325 analog flanger. You can get three different types of flanger sounds (adding a metallic swelling sound to the source sound) and chorus like effect.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Mode | FL1, FL2, FL3, CHO | Ajusta el tipo de efecto.<br>FL1: Un flanger monoaural típico.<br>FL2: Un flanger estereo que utiliza el emplazamiento estereo del sonido original.<br>FL3: Un flanger de cruce de mezcla que provee de un sonido más intenso.<br>CHO: Efecto Chorus. |
| Rate | 0.02–5.00 Hz, note | Ajusta el ratio de la modulación del sonido flanger. |
| Depth | 0–127 | Especifica la profundidad de modulación del flanger sound. |
| Manual | 0–127 | Ajusta la frecuencia central sobre la que se aplica el efecto de flanger. |
| Feedback | 0–127 | Ajusta la intensidad del efecto de flanger.<br>Cuando el modo esté en CHO, este ajuste será ignorado. |
| CH-R Mod Phase | NORM, INV | Ajusta la fase del canal derecho. Comunmente se usa en Normal (NORM). Ajustándolo a Invert (INV), invierte la fase de la modulación (picos y valles) del canal derecho. |
| CH-L Phase<br>CH-R Phase | NORM, INV | Ajusta la fase de los canales izquierdo y derecho cuando el sonido fuente se mezcla con el efecto de flanger.<br>NORM: Fase positiva (+)<br>INV: Fase negativa (-) |

## 21: BOSS Flanger

Este efecto proporciona dos efectos de flanger a la vez, los mismos usados en los circuitos compactos de BOSS, conectados en paralelo para entradas estereo. Esto añade unas características modulaciones metálicas a la señal fuente.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Type | NORMAL, HI-BAND | Selecciona el modelo de flanger simulado.<br>NORMAL: Tipo Normal (BOSS BF-2)<br>HI-BAND: Tipo High-Band (BOSS HF-2). Ajustando a HI-B, el sonido flanger estará una octava por sobre respecto a NORM. |
| Manual | 0–127 | Ajusta la frecuencia central sobre la que se aplicará el efecto. |
| Depth | 0–127 | Ajusta la profundidad de modulación del sonido flanger. |
| Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Ajusta la velocidad de modulación del sonido flanger. |

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Resonance | 0–127 | Ajusta la intensidad del sonido flanger.<br>* Si el Modo Feedback está en CROSS, este ajuste será ignorado. |
| Phase | 0–180 deg | Especifica la espaceidad del sonido flanger. |
| Feedback Mode | NORMAL, CROSS | Especifica el destino de la entrada donde el sonido flanger será enrutado.<br>NORMAL: El sonido flanger de la izquierda será devuelto por la izquierda, y viceversa con el de la derecha.<br>CROSS: El sonido flanger de la izquierda será devuelto por la derecha, y viceversa con el de la derecha. |
| Feedback | -98– +98 % | Este ajuste hace que el sonido flanger de los canales estereo vuelva al efecto pero invertidos de canal (LR->RL ). Ajustes negativos (-) invertirán la fase.<br>* When the Feedback Mode is set to NORMAL, this setting will be ignored. |
| Cross Mix Level | -100– +100 | This setting makes the flanging sound from each of the right and left channels mix it with the flanging sound of the opposite channel. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos |

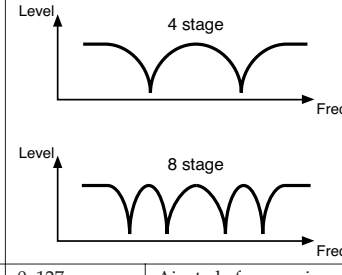
## 22: Step Flanger

Este es un flanger con el cual los cambios de pitch se producen por pasos. La velocidad a la que cambia el tono del pitch también se puede especificar en términos de nota-valor para un determinado tempo.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Dly Time | 0–50.0 ms | Ajusta el tiempo de retardo desde la señal original hasta que se oye el sonido flanger. |
| Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Especifica la frecuencia de modulación del flanger. |
| Depth | 0–127 | Especifica la profundidad de modulación del flanger. |
| Feedback | -98– +98 % | Ajusta la cantidad de flanger que realimentará el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Phase | 0–180 deg | Especifica la espaceidad del sonido flanger. |
| Step Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Especifica la frecuencia del cambio de pitch del flanger. |
| Flanger Level | 0–127 | Volumen del sonido flanger. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |

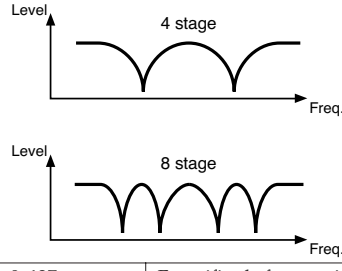
## 23: Analog Phaser

Este efecto contiene dos phasers de tipo analógico puestos en paralelo, haciéndolo compatible con estereo. El sonido que entra y sale de fase de forma cíclica es añadido a la señal original, creando una modulación con las características de los phasers.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Shift Mode | 4STAGE, 8STAGE | Ajusta el número de módulos del circuito de phase shifting (cuatro (4STAGE) u ocho (8STAGE)).<br>Al ajustarlo a ocho (8STAGE) se incrementa el número de puntos de frecuencia que se cancelarán, provocando un sonido más punzante. |
| |  | |
| Center Freq | 0–127 | Ajusta la frecuencia central sobre la se aplica el efecto phaser.<br>Al incrementar este valor, está moviendo el punto de la frecuencia que se cancelará hacia rangos más agudos. |
| Resonance | 0–127 | Cantidad de realimentación.<br>Al incrementar este valor, proporcionará al efecto un sonido más distintivo. |
| LFO 1/2 Rate | 0.02–5.00 Hz, note | Ajusta el ratio del efecto de modulación. |
| LFO 1/2 Depth | 0–127 | Ajusta la profundidad de la modulación. |
| LFO 1/2 Phase | NORM, INV | Ajusta la fase que modula el sonido sobre los canales izquierdo y derecho.<br>NORM: La fase de la izquierda y la derecha será la misma.<br>INV: Las fase de la izquierda y la derecha estará invertida (una respecto a la otra). |

## 24: Digital Phaser

El phaser es un efecto que añade sonidos desplazados de fase a la fuente original para crear un sonido que varía según el tiempo, modulando el sonido.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Shift Mode | 4STAGE, 8STAGE | Ajusta el número de módulos del circuito de phase shifting (cuatro (4STAGE) u ocho (8STAGE)). Al ajustarlo a ocho (8STAGE) se incrementa el número de puntos de frecuencia que se cancelan, provocando un sonido más punzante. |
| |  | |
| Manual | 0–127 | Especifica la frecuencia central sobre la que el sonido es modulado. |
| Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Especifica la frecuencia de modulación. |
| Depth | 0–127 | Especifica la profundidad de modulación. |
| Phase | NORM, INV | Ajusta la fase que modula el sonido sobre los canales izquierdo y derecho. NORM: Las fases de la izquierda y la derecha serán la misma. INV: Las fases de la izquierda y la derecha estarán invertidas (una respecto a la otra).. |
| Resonance | 0–127 | Cantidad de realimentación. Al incrementar este valor, le proporcionará un sonido más distintivo al efecto. |
| Mix Level | 0–127 | Volumen del efecto, con respecto al sonido fuente. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos |

## 25: Rotary

El efecto Rotary simula el sonido de unos altavoces girando, tan usados en los antiguos órganos eléctricos. Ya que el movimiento de los rotores de los agudos y de los bajos se puede ajustar de forma independiente, este tipo de modulación tan característica puede ser simulada con bastante precisión.

Este efecto es muy apto para Patches de órgano eléctrico.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Speed | SLOW, FAST | Cambia de forma simultanea la velocidad de los rotores de los agudos y graves. SLOW: Aminora la rotación a Slow Rate. FAST: Acelera la rotación a Fast Rate. |
| Low Slow Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Menor velocidad (SLOW) que alcanzarán los rotores de las bajas frecuencias. |
| Low Fast Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Mayor velocidad (FAST) que alcanzarán los rotores de las bajas frecuencias |
| Low Acceleration | 0–15 | Ajusta el tiempo que tarda el rotor de bajas frecuencias a alcanzar la nueva velocidad seleccionada al cambiar de rápida a lenta (slow-fast), o viceversa. |
| Low Level | 0–127 | Volumen del rotor de bajas frecuencias. |
| Hi Slow Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Menor velocidad (SLOW) que alcanzarán los rotores de las frecuencias agudas |
| Hi Fast Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Mayor velocidad (FAST) que alcanzarán los rotores de las frecuencias agudas |
| Hi Acceleration | 0–15 | Ajusta el tiempo que tarda el rotor de frecuencias altas a alcanzar la nueva velocidad seleccionada al cambiar de rápida a lenta (slow-fast), o viceversa. |
| Hi Level | 0–127 | Volumen del rotor de altas frecuencias. |
| Separation | 0–127 | Dispersión espacial del sonido. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |

## 26: Tremolo/Auto Pan

Este es un efecto de Trémolo o de Auto-Panorama estereo. Un Trémolo modula el volumen de forma cíclica para añadir tal efecto al sonido. El efecto Auto-Panorama modula cíclicamente la localización estereo de la señal.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Mode | TREMOLO, AUTO PAN | Elije entre usar el Tremolo o Auto-Pan. |
| Waveform | TRI, SAWUP, SAWDN, SQR, SIN | Elije el tipo de modulación. TRI: Onda Triangulas SAWUP/SAWDN: Onda de Sierra SQR: Onda Cuadrada SIN: Onda Sinusoidal |
| | | |

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Frecuencia de modulación |
| Depth | 0–127 | Profundidad de modulación |
| Balance | DRY100:0WET–DRY0:100WET | Balance del volumen entre la señal original (DRY) y la afectada (WET) |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos |

## 27: Stereo Pitch Shifter

This effect features two pitch shifters arranged in parallel, making it stereo compatible. It can shift the pitch of the input signal up to one octave up or down.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Input Mode | MONO, STEREO | Elije entre entrada estereo o monoaural. |
| Grade | 1–5 | Ajusta el grado del efecto. A valores altos, se obtienen sonidos más naturales, aunque incrementa el retardo con respecto a la señal fuente. |
| Coarse Pitch A/B | -12– +12 semitone | Dicta el desplazamiento de tono en semitonos. |
| Fine Pitch A/B | -100– +100 cent | Dicta el desplazamiento de tono en unidades de 2-cents (1 cent = 1/100 de semitono). |
| Pre Delay A/B | 0–500 ms | Ajusta el retardo desde la señal directa hasta que el sonido desplazado de tono se oye. |
| Level A/B | 0–127 | Volumen del the pitch shift. |
| Pan A/B | L63–63R | Panorama of the pitch shift. |
| Direct Level | 0–127 | Volumen del sonido directo. |
| Feedback | -98– +98 % | ajusta la proporción de sonido afectado que vuelve a realimentar el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual los sonidos que realimenten el efecto serán cortados. La función Low Damp hace que el corte de frecuencias sea más brusco. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual los sonidos que realimenten el efecto serán cortados. La función High Damp hace que se corten primero las frecuencias altas del sonido realimentado. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Gado de High Damp |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos |

## 28: OD/DS→Cho/Flg (Overdrive/Distortion→Chorus/Flanger)

Este efecto conecta el Overdrive o la Distorsión al Chorus o Flanger.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Drive Mode | OD, DS | Selecciona overdive (OD) o distortion (DS). |
| Drive | 0–127 | Grado de distorsión |
| Amp Sim Sw | OFF, ON | Enciende o apaga la simulación de amplificador. |
| Amp Type | SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK | Tipo de aplificador de guitarra.<br>SMALL: amplificador pequeño<br>BUILT-IN: amplificador combo<br>2-STACK: amplificador doble stack<br>3-STACK: amplificador triple stack |
| Distortion (DS) Level | 0–127 | Volumen del sonido overdrive o distorsión. |
| Mod Mode | CHORUS, FLANGER | Elije entre chorus y flanger. |
| Mod Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Ajusta la velocidad de modulación del chorus o flanger. |
| Mod Depth | 0–127 | Ajusta la profundidad de modulación del chorus o flanger. |
| Mod Phase | 0–180 deg | Dicta la forma de dispersión del chorus o flanger. |
| Mod Pre Delay | 0–50.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y el sonido de chorus o flanger. |
| Mod Feedback | -98– +98 % | Ajusta la cantidad de sonido procesado que vuelve a realimentar el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Xover Low-Freq | 50–4000 Hz | Atenua el efecto por debajo de la frecuencia especificada. |
| Xover Low Gain | -36–0 dB | Dicta de qué manera serán atenuados las bajas frecuencias. |
| Xover Hi-Freq | 2000–20000 Hz | Atenua el efecto por encima de la frecuencia especificada. |
| Xover Hi Gain | -36–0 dB | Dicta de qué manera serán atenuados las altas frecuencias. |
| Mod Level | 0–127 | Volumen del sonido chorus o flanger. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos |

## 29: OD/DS→Delay (Overdrive/Distortion→Delay)

Este efecto conecta el Overdrive o Distortion en serie con el Delay.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Drive Mode | OD, DS | Elije entre usar overdrive (OD) o distorsión (DS). |
| Drive | 0–127 | Grado de distorsión |
| Amp Sim Sw | OFF, ON | Apaga o enciende el simulador de amplificador. |
| Amp Type | SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK | Tipo de amplificador de guitarra<br>SMALL: amplificador pequeño<br>BUILT-IN: amplificador combo<br>2-STACK: amplificador doble stack<br>3-STACK: amplificador triple stack |
| Distortion (DS) Level | 0–127 | Volumen del overdrive o distorsión. |
| Delay Time | 0–1300 ms, note | Ajusta el retardo entre la señal directa y el delay. |
| Delay Feedback | -98– +98 % | Ajusta la cantidad de delay que volverá a realimentar el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido será cortado.<br>La función Low Damp corta el sonido de una forma más brusca, lo que produce un sonido retardado más claro. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp. |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado.<br>High Damp, al atenuar primero las altas frecuencias, produce un sonido retardado más natural. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp. |
| Delay Level | 0–127 | Volumen del delay. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |

## 30: Cho/Flg→Delay (Chorus/Flanger→Delay)

Este efecto conecta en serie al Chorus o Flanger con el Delay.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Mod Mode | CHORUS, FLANGER | Elije entre usar Chorus o Flanger. |
| Mod Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Ajusta la velocidad de modulación del chorus o flanger. |
| Mod Depth | 0–127 | Ajusta la profundidad de modulación del chorus o flanger. |
| Mod Phase | 0–180 deg | Determina la dispersión del chorus o flanger. |
| Mod Pre Delay | 0–50.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y el sonido chorus o flanger. |
| Mod Feedback | -98– +98 % | Ajusta la cantidad de sonido procesado que vuelve a realimentar el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Xover Low-Freq | 50–4000 Hz | Atenua el efecto por debajo de la frecuencia especificada. |
| Xover Low Gain | -36–0 dB | Especifica cuanto será atenuado el rango de frecuencias graves. |
| Xover Hi-Freq | 2000–20000 Hz | Atenua el efecto por encima de la frecuencia especificada. |
| Xover Hi Gain | -36–0 dB | Especifica cuanto será atenuado el rango de frecuencias agudas. |
| Mod Level | 0–127 | Volumen del chorus o flanger. |
| Delay Time | 0–1300 ms, note | Ajusta el retardo entre la señal directa y el delay. |
| Delay Feedback | -98– +98 % | Ajusta la cantidad de delay que realimentará el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido será cortado<br>La función Low Damp corta las bajas frecuencias de una forma más brusca, lo que proporciona un sonido más claro. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado.<br>High Damp, al atenuar primero las frecuencias agudas, hace que el sonido del delay suene más natural. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp |
| Delay Level | 0–127 | Volumen del sonido del delay. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos |

## 31: Enh→Cho/Flg (Enhancer→Chorus/Flanger)

Este efecto conecta en serie al Enhancer (excitador) con el Chorus o Flanger.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Enhan Sens | 0–127 | Sensibilidad del Enhancer |
| Enhan Frequency | 0–127 | Ajusta el límite inferior de frecuencias afectadas por el Enhancer. |
| Enhan Mix Level | 0–127 | Nivel de los armónicos creados por el Enhancer |
| Enhan Level | 0–127 | Volumen del Enhancer |
| Mod Mode | CHORUS, FLANGER | Selecciona entre usar Chorus o Flanger. |
| Mod Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Ajusta la velocidad de modulación del chorus o flanger. |
| Mod Depth | 0–127 | Ajusta la profundidad de modulación para el chorus o flanger. |
| Mod Phase | 0–180 deg | Dicta la forma en que el sonido del chorus o flanger es dispersado. |
| Mod Pre Delay | 0–50.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y el chorus o flanger. |
| Mod Feedback | -98– +98 % | Ajusta la cantidad de sonido procesado que vuelve a realimentar el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Xover Low-Freq | 50–4000 Hz | Atenua el efecto por debajo de la frecuencia especificada. |
| Xover Low Gain | -36–0 dB | Especifica cuanto será atenuado el rango de frecuencias graves. |
| Xover Hi-Freq | 2000–20000 Hz | Atenua el efecto por encima de la frecuencia especificada. |
| Xover Hi Gain | -36–0 dB | Especifica cuanto serán atenuadas las frecuencias agudas. |
| Mod Level | 0–127 | Volumen del Chorus o Flanger. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |

## 32: Enh→Delay (Enhancer→Delay)

Este efecto conecta en serie al Enhancer con el Delay.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Enhan Sens | 0–127 | Sensibilidad del enhancer |
| Enhan Frequency | 0–127 | Fija el límite inferior de las frecuencias afectadas por el Enhancer. |
| Enhan Mix Level | 0–127 | Nivel de los armónicos generados por el Enhancer. |
| Enhan Level | 0–127 | Volumen del Enhancer |
| Delay Time | 0–1300 ms, note | Ajusta el retardo entre la señal directa y the delay sound is heard. |
| Delay Feedback | -98– +98 % | Ajusta la cantidad de retardo que realimentará el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido será cortado La función Low Damp hace que el corte de frecuencias graves sea más brusco, lo que proporciona un sonido retardado más claro. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp. |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado. High Damp, al atenuar primero las frecuencias agudas, hace que el sonido retardado suene más natural. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp. |
| Delay Level | 0–127 | Volumen del sonido retardado. |
| Ps Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Ps Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Ps Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Ps Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |

## 33: Vocal Multi

Consta de un limitador/de-esser, excitador (enhancer), ecualizador de 3 bandas, y de un delay conectados en serie.

Un limitador reduce los mayores picos de señal, evitando que lleguen a niveles de distorsión.

Un de-esser corta los sonidos de silibancia de una voz, produciendo un tono más controlado.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Limtr Mode | LIMITER, DE-ESSER | Selecciona si el efecto actuará como Limiter o como De-Esser. * Si el modo Limtr es DE-ESSER, los ajustes del Limiter serán ignorados. De igual forma, si se elije el modo LIMITER, los ajustes del De-Esser serán ignorados. |
| Limtr Threshold | -60–0 dB | Ajusta el nivel (Threshold Level) a partir del cual el limitador empezará a actuar. |
| Limtr Release | 0–127 | Ajusta el tiempo transcurrido entre que la señal se situa por debajo del threshold hasta que el limitador deja de actuar. |
| Limtr Gain | -60– +12 dB | Ajusta la ganancia del sonido que pasa a través del Limiter. |
| DE Sens | 0–127 | Ajusta la sensibilidad relativa a la entrada, lo que controla en qué manera el efecto es aplicado. |
| DE Frequency | 1000–10000 Hz | Ajusta la frecuencia a la que se aplicará el efecto Enhancer. |
| Enhan Sens | 0–127 | Sensibilidad del Enhancer. |
| Enhan Frequency | 0–127 | Fija el límite inferior de las frecuencias afectadas por el Enhancer. |
| Enhan Mix Level | 0–127 | Nivel de los armónicos generados por el Enhancer. |

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Enhan Level | 0–127 | Volumen del Enhancer. |
| EQ Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| EQ Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| EQ Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| EQ Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Ganancia de los medios. Valores altos de Q reducirán el rango afectado. |
| EQ Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| EQ Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| EQ Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Delay Time | 0–1300 ms, note | Ajusta el retardo entre la señal directa y el delay (retardo). |
| Delay Feedback | -98– +98 % | Ajusta la cantidad de sonido retardado que realimentará el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido será cortado La función Low Damp hace que el corte de frecuencias bajas sea más brusco, lo que hace sonar el retardo de forma más clara. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado. High Damp, al atenuar primero las frecuencias agudas, hace que el sonido retardado suene más natural. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp |
| Delay Level | 0–127 | Volumen del delay. |

## 34: Guitar Multi

Guitar Multi le proporciona efectos conectados en serie de Comp/Limiter, Overdrive o Distortion, Chorus o Flanger, y Delay.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Comp Sw | OFF, ON | Enciende o apaga el comp/limiter. |
| Comp Threshold | -60–0 dB | Fija el nivel de volumen necesario para que la compresión empieze a actuar. |
| Comp Attack | 0–127 | Fija el tiempo transcurrido entre que el nivel traspasa el threshold hasta que la compresión empieza a actuar. |
| Comp Release | 0–127 | Ajusta el tiempo transcurrido entre que la señal se situa por debajo del threshold hasta que la compresión deja de actuar. |
| Comp Ratio | 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1 | Fija el ratio de compresión “entrada:salida”. |
| Comp Gain | -60– +12 dB | Ajusta la ganancia de salida. |
| Od/Ds Sw | OFF, ON | Activa o desactiva el overdrive/distortion. |
| Drive Mode | OD, DS | Elije entre usar Overdrive (OD) o Distortion (DS). |
| Drive | 0–127 | Grado de distorsión. |
| Amp Sim Sw | OFF, ON | Apaga o enciende el simulador de amplificador. |
| Amp Type | SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK | Tipo de amplificador SMALL: amplificador pequeño BUILT-IN: amplificador combo 2-STACK: amplificador doble stack 3-STACK: amplificador triple stack |
| Distortion (DS) Level | 0–127 | Volumen del overdrive o distortion. |
| Mod Mode | CHORUS, FLANGER | Elije entre usar chorus o flanger. |
| Mod Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Ajusta la velocidad de modulación del chorus o flanger. |
| Mod Depth | 0–127 | Ajusta la profundidad de modulación del chorus o flanger. |
| Mod Phase | 0–180 deg | Fija como se dispersará el sonido del chorus o flanger. |
| Mod Pre Delay | 0–50.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y el chorus o flanger. |
| Mod Feedback | -98– +98 % | Ajusta la cantidad de sonido procesado que vuelve a realimentar el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Mod Xover-LPF | 500–15000 Hz, THRU | Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos. (THRU: no se usará filtro) |
| Mod Xover-HPF | THRU, 50–800 Hz | Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa altos. (THRU: no se usará filtro) |
| Mod Level | 0–127 | Volumen del chorus o flanger. |
| Delay Time | 0–1300 ms, note | Ajusta el retardo entre la señal directa y el delay. |
| Delay Feedback | -98– +98 % | Ajusta la proporción de delay que vuelve a realimentar el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Hi Damp Freq | 500–15000 Hz, THRU | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado. High Damp, al atenuar primero las frecuencias agudas, hace que el sonido retardado suene más natural. |
| Delay Level | 0–127 | Volumen del delay. |

## 35: Bass Multi

Bass Multi le provee de varios efectos conectados en serie: Comp/Limiter, Overdrive o Distortion, ecualizador de 3 bandas, y Chorus o Flanger. Tales algoritmos son especiales para sonidos de bajo.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Comp Sw | OFF, ON | Activa/desactiva el comp/limiter. |

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Comp Threshold | -60–0 dB | Fija el nivel de volumen necesario para que la compresión empieze a actuar. |
| Comp Attack | 0–127 | Fija el tiempo transcurrido entre que el nivel traspasa el threshold hasta que la compresión empieza a actuar |
| Comp Release | 0–127 | Ajusta el tiempo transcurrido entre que la señal se situa por debajo del threshold hasta que la compresión deja de actuar. |
| Comp Ratio | 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1 | Fija el ratio de compresión "entrada:salida". |
| Comp Gain | -60– +12 dB | Ajusta la ganancia de salida. |
| Od/Ds Sw | OFF, ON | Activa/desactiva la distorsión. |
| Drive Mode | OD, DS | Elije entre usar Overdrive (OD) o Distortion (DS). |
| Drive | 0–127 | Grado de distortion |
| Amp Sim Sw | OFF, ON | Apaga/enciende el simulador de amplificador. |
| Amp Type | SMALL, BUILT-IN, 2-STACK (STACK) | Tipo de amplificador<br>SMALL: amplificador pequeño<br>BUILT-IN: amplificador combo<br>2-STACK: amplificador doble stack |
| Distortion (DS) Level | 0–127 | Volumen del sonido distorsionado. |
| EQ Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| EQ Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| EQ Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| EQ Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Ganancia de los medios.<br>Para valores altos de Q, el rango afectado será menor. |
| EQ Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| EQ Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| EQ Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Mod Mode | CHORUS, FLANGER | Elije entre usar chorus o flanger. |
| Mod Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Ajusta la velocidad de modulación del chorus o flanger. |
| Mod Depth | 0–127 | Ajusta la profundidad de modulación del chorus o flanger. |
| Mod Phase | 0–180 deg | Fija la forma de dispersión del chorus o flanger. |
| Mod Pre Delay | 0–50.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y el sonido de flanger o chorus. |
| Mod Feedback | -98– +98 % | Ajusta la cantidad de sonido procesado que vuelve a realimentar el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Mod Xover-LPF | 500–15000 Hz, THRU | Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos. (THRU: no se usará filtro) |
| Mod Xover-HPF | THRU, 50–800 Hz | Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa altos. (THRU: no se usará filtro) |
| Mod Level | 0–127 | Volumen del chorus o flanger. |

## 36: E.Piano Multi

Enhancer, Phaser, Chorus o Flanger, y Tremolo o Auto-pan conectados en serie. Estos efectos se usan con los pianos eléctricos.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Enhan Sw | OFF, ON | Activa/desactiva el enhancer. |
| Enhan Sens | 0–127 | Sensibilidad del enhancer |
| Enhan Frequency | 0–127 | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el enhancer no afectará. |
| Enhan Mix Level | 0–127 | Nivel de los armónicos generados por el enhancer |
| Enhan Level | 0–127 | Volumen del enhancer |
| Phaser Manual | 0–127 | Especifica la frecuencia central sobre la que el sonido es modulado. |
| Phaser Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Ajusta la Frecuencia de modulación. |
| Phaser Depth | 0–127 | Ajusta la Profundidad de modulación. |
| Phaser Resonance | 0–127 | Especifica la cantidad de phaser que realimenta el efecto. Valores altos proporcionan un sonido con mayor carácter. |
| Phaser Mix Level | 0–127 | Volumen del sonido desplazado de fase (phase-shifted), con respecto al sonido original. |
| Mod Mode | CHORUS, FLANGER | Elije entre usar chorus o flanger. |
| Mod Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Ajusta la velocidad de modulación del chorus o flanger. |
| Mod Depth | 0–127 | Ajusta la profundidad de modulación del chorus o flanger. |
| Mod Phase | 0–180 deg | Dicta la forma en que el sonido del chorus o flanger es dispersado. |
| Mod Pre Delay | 0–50.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la del chorus o flanger. |
| Mod Feedback | -98– +98 % | Ajusta la cantidad de sonido procesado que vuelve a realimentar el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Mod Xover-LPF | 500–15000 Hz, THRU | Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos. (THRU: no se usará filtro) |
| Mod Xover-HPF | THRU, 50–800 Hz | Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa altos. (THRU: no se usará filtro) |
| Mod Level | 0–127 | Volumen del chorus o flanger. |
| Trem/Pan Sw | OFF, ON | Activa/desactiva el efecto de tremolo/auto-pan. |
| Trem Mode | TREMOLO, AUTO PAN | Elije entre usar tremolo o auto-pan. |
| Trem Waveform | TRI, SAWUP, SAWDN, SQR, SIN | Elije el tipo de modulación.<br>TRI: Onda triangular<br>SAWUP/SAWDN: Onda de sierra<br>SQR: Onda cuadrada<br>SIN: Onda sinusoidal |
| | | |

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Trem Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Frecuencia de modulación |
| Trem Depth | 0–127 | Profundidad de modulación |

## 37: Keyboard Multi

Cadena de efectos en serie: Ring modulator, ecualizador de 3 bandas, pitch shifter, phaser, y delay.

El Ring Modulator es un efecto que aplica una modulación de timbre sobre la señal original, usando un oscilador interno. Produce sonidos parecidos a campanillas.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Ring Freq | 0–127 | Frecuencia sobre la que se aplica la modulación. |
| Ring Balance | DRY100:0WET–DRY0:100WET | Balance de volumen entre la señal directa (DRY) y la procesada (WET) por el ring modulator |
| EQ Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| EQ Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| EQ Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| EQ Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Ganancia de los medios<br>Para valores altos de Q, el rango afectado será menor. |
| EQ Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| EQ Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| EQ Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| PS Grade | 1–5 | Grado de sonido afectado. A mayor valor, se obtienen resultados más naturales, aunque se incrementa el retardo respecto a la señal original. |
| PS Coarse | -12– +12 semitone | Especifica el desplazamiento de tono en semitonos. |
| PS Fine | -100– +100 cent | Ajusta la cantidad de desplazamiento de tono en intérvalos de 2-cents (1 cent = 1/100 de semitono). |
| PS Balance | DRY100:0WET–DRY0:100WET | Balance del volumen entre la señal original (DRY) y la afectada (WET) |
| Phaser Manual | 0–127 | Especifica la frecuencia central a la que el sonido es modulado. |
| Phaser Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Especifica la Frecuencia de modulación. |
| Phaser Depth | 0–127 | Especifica la profundidad de modulación. |
| Phaser Resonance | 0–127 | Especifica la cantidad de realimentación en el phaser.<br>Valores altos otorgan al sonido un carácter más contundente. |
| Phaser Mix Level | 0–127 | Dicta el sonido del phase-shift con respecto al sonido fuente. |
| Delay Time | 0–650 ms, note | Ajusta el retardo entre la señal directa y el delay. |
| Delay Feedback | -98– +98 % | Ajusta la proporción de delay que realimenta el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido será cortado. La función Low Damp hace que el corte de frecuencias bajas sea más brusco, lo que hace sonar el retardo de forma más clara. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado. High Damp, al atenuar primero las frecuencias agudas, hace que el sonido retardado suene más natural. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp |
| Delay Level | 0–127 | Volumen del delay. |

## 38: Phonograph

Este efecto reproduce el sonido analógico reproducido en un magnetófono. Esto incluye varios ruidos característicos de grabaciones con defectos de rotación de disco.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Input Mode | MONO, STEREO | Use este parámatro para elejir entre grabación mono o estereo. |
| Signal Dist | 0–127 | Grado de distorsión. |
| Frequency Range | 0–127 | Ajusta la respuesta en frecuencia del magnetófono.<br>A valores bajos, la señal será degradada, haciéndola parecida a la de los más antiguos reproductores. |
| Disk Type | LP, EP, SP | Ajusta la velocidad de rotación del disco.<br>LP: 33 1/3 r.p.m.<br>EP: 45 r.p.m.<br>SP: 78 r.p.m. |
| Total Noise | 0–127 | Nivel total de ruido. |
| Scratch | 0–127 | Rayaduaras del disco. |
| Dust | 0–127 | Polvo en el disco. |
| Hiss | 0–127 | Ruido de zumbido continuo. Este parámetro añade ruido típico de disco. A mayoes valores, mayor será el ruido. Primero ajuste el balance entre los parámetros de Scratch, Dust, y Hiss, y por último use Total Noise Level control para mezclarlo. |
| Total Wow / Flutter | 0–127 | Wow y flutter Total. |
| Wow | 0–127 | Wow, iregularidades de rotación de ciclo largo. |
| Flutter | 0–127 | Flutter, iregularidades de rotación de ciclo corto. |

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Random | 0–127 | Irregularidades de rotación aleatorias.<br>Este ajuste determina las irregularidades en la rotación del disco. Primero ajuste Wow, Flutter, y Random para balancear el efecto; y luego use Total Wow/Flutter para mezclarlo. |
| Balance | DRY100:0WET–DRY0:100WET | Balance del volumen entre la señal original (DRY) y la afectada (WET) |

## 39: Radio Tuning

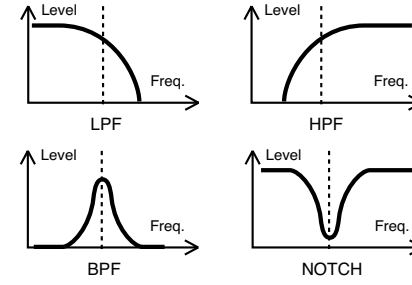
Reproduce el efecto de un radio AM.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Tuning | -50– +50 | Ajusta el nivel de ruido que aparece al girar el dial de la radio |
| Noise Level | 0–127 | Ajusta el nivel de ruido. |
| Frequency Range | 0–127 | Ajusta la respuesta en frecuencias de la radio.<br>A valores menores se degrada la señal, haciéndola sonar como desde una radio pequeña. |
| Balance | DRY100:0WET–DRY0:100WET | Balance del volumen entre la señal original (DRY) y la afectada (WET) |

## 40: Bit Rate Converter

Este efecto recrea los sonidos Lo-Fi (Low-Fidelity) de los primeros samplers de la era digital. Se consigue cambiando el número de bits y la frecuencia de muestereo del sonido, junto con un filtro en serie.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Filter Sw | OFF, ON | Activa/desactiva el filtro anterior al procesado Lo-Fi. |
| Sample Rate | 1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 | Ajusta la reducción de la frecuencia de muestereo respecto a la señal original. |
| Bit Down | 0–15 | Este ajuste reduce el número de bits. |
| Post Filter Sw | OFF, ON | Activa/desactiva el filtro posterior al procesado Lo-Fi. |
| Balance | DRY100:0WET–DRY0:100WET | Balance del volumen entre la señal original (DRY) y la afectada (WET) |

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Filter Type | Tipo de filtro<br>**THRU:** no se usará filtro<br>**LPF:** Corta las frecuencias por encima del Cutoff.<br>**BPF:** Deja pasar la frecuencias cercanas al Cutoff.<br>**HPF:** Corta las frecuencias por debajo del Cutoff.<br>**NOTCH:** Corta las frecuencias cercanas al Cutoff. | |
| |  | |
| Filter Slope | -12, -24 dB/O | Slope de atenuación del filtro<br>-24 dB por octava: suave<br>-12 dB por octava: brusco |
| Filter Cutoff | 0–127 | Frecuencia de corte del filtro.<br>A menor valor, el corte de frecuencia será más grave. |
| Filter Resonance | 0–127 | Nivel de resonancia del filtro<br>A mayor valor, se incrementa la resonancia del filtro cerca de la frecuencia de corte. |
| Filter Gain | 0– +24 dB | Compensa la caída de volumen sufrida por los cortes de frecuencia de los filtros.<br>A mayor valor, la compensación se incrementará. |

## 41: Pseudo Stereo

Dispersa el sonido de entrada monoaural hacia la derecha e izquierda, creando una falsa sensación de estereo.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Depth | 0–15 | Espaceidad del campo. |

# Parámetros Chorus

A continuación se explican los distintos parámetros del efecto Chorus.

## Tipo de Chorus

### 01: Chorus 1

Efecto de Chorus convencional que añade espacio y profundidad al sonido. Frecuencias de modulación lentas, sensación de menor profundidad.

### 02:Chorus 2

Efecto de Chorus convencional que añade espacio y profundidad al sonido. Frecuencias de modulación rápidas, sensación de menor profundidad.

### 03: Chorus 3

Efecto de Chorus convencional que añade espacio y profundidad al sonido. Frecuencias de modulación lentas, sensación de mayor profundidad.

### 04: Chorus 4

Efecto de Chorus convencional que añade espacio y profundidad al sonido. Frecuencias de modulación rápidas, sensación de mayor profundidad.

### 05: Feedback Chorus

Este Chorus ofrece un efecto que recuerda al flanger, creando un sonido más suave.

### 06: Flanger

Este efecto suena parecido al sonido emitido cuando despega un avión.

### 07: Short Delay

Este es un delay con un retardo corto.

### 08: Fbk Short Delay

Este es un delay corto, pero con muchas repeticiones.

## Chorus Parámetros

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 500–15000 Hz, THRU | Frecuencia de los bajos (THRU: no se usará filtro) |
| Pre Hi Freq | THRU, 50–800 Hz | Frecuencia de los agudos (THRU: no se usará filtro) |
| Pre Dly Time | 0–50.0 ms | Ajusta el tiempo del retardo con respecto a la señal original. |
| Co LPF Freq | 500–15000 Hz, THRU | Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos. (THRU: no se usará filtro)<br>El filtro sólo actuará sobre las frecuencias menores a la del corte. |
| Co HPF Freq | THRU, 50–800 Hz | Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa altos. (THRU: no se usará filtro)<br>El filtro sólo actuará sobre las frecuencias mayores a la del corte. |
| Rate | 0.05–10.0 Hz, note | Ajusta el ciclo de las ondulaciones del chorus o del flanger. |
| Depth | 0–127 | Ajusta la profundidad de modulación del chorus o flanger. |
| Feedback | -98– +98 % | Ajusta la cantidad de sonido procesado que vuelve a realimentar el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase. |
| Cho/Flg Sw | CHORUS, FLANGER | Elije entre chorus o flanger. |

# Parámetros de Reverb

A continuación se explican los parámetros de la Reverb.

Las explicaciones para cada Tipo de Reverb se dan en las siguientes páginas:

| V-Synth | VariOS | Página |
|---|---|---|
| 01: Stereo Plate | STPLATE | p. 89 |
| 02: Stereo OperaHouse | OPERA | p. 89 |
| 03: Stereo StudioSpring | SPRING | p. 89 |
| 04: Stereo Echoes | ECHO | p. 90 |
| 05: Stereo Room | ST ROOM | p. 90 |
| 06: Stereo Cathedral | CATHDRL | p. 90 |
| 07: Stereo Church | CHURCH | p. 90 |
| 08: Room 1 | ROOM1 | p. 91 |
| 09: Room 2 | ROOM2 | p. 91 |
| 10: Room 3 | ROOM3 | p. 92 |
| 11: Hall 1 | HALL1 | p. 92 |
| 12: Hall 2 | HALL2 | p. 93 |
| 13: Hall 3 | HALL3 | p. 93 |
| 14: Garage | GARAGE | p. 94 |

## 01: Stereo Plate

Reverb estereo que simula la reverberación de una plate reverb (una unidad antigua que usaba las vibraciones de un plato metálico para producir un sonido de reverb).

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas. Para valores altos de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Pre Delay | 0–160.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverb. |
| Rev Time | 1.00–10.00 sec | Duración (tiempo) de la reverb. |
| LfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp. La función Low Damp corta el sonido de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| HfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp. Atenúa primero las frecuencias más agudas. |

## 02: Stereo OperaHouse

Reverb estereo que simula la reverberación de un teatro de ópera.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Amplitud del rango de frecuencias medias. A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Pre Delay | 0–160.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverberación. |
| Room Size | 0–5 | Tamaño de la sala simulada. |
| Rev Time | 1.00–10.00 sec | Duración (tiempo) de la reverb. |
| LfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp. La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| HfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp. Atenúa primero las frecuencias más agudas. |

## 03: Stereo StudioSpring

Reverb estereo que simula la reverberación producida por las antiguas unidades de muelles (típicos en amplificadores de guitarra).

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas. A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Pre Delay | 0–160.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y las primeras reflexiones. |
| Rev Time | 1.00–10.00 sec | Duración (tiempo) de la reverb. |
| LfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| HfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp. Atenúa primero las frecuencias más agudas. |

## 04: Stereo Echoes

Reverb estereo que simula a varios ecos.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas.<br>A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Pre Delay | 0–500 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverb. |
| Repeat Time | 20–500 ms | Intérvalo de repetición. |
| Rev Time | 0.06–10.00 sec | Duración (tiempo) de la reverb. |
| LfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp.<br>La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| HfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp.<br>Atenúa primero las frecuencias más agudas. |

## 05: Stereo Room

Reverb estereo que simula la propia reverberación de una sala.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas.<br>A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Pre Delay | 0–160.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverb. |
| Room Size | 0–5 | Tamaño de la sala simulada. |
| Rev Time | 0.40–10.00 sec | Duración (tiempo) de la reverb. |
| LfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp.<br>La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| HfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp.<br>Atenúa primero las frecuencias más agudas. |

## 06: Stereo Cathedral

Reverb estereo que simula las reverberaciones de una catedral.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas.<br>A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Pre Delay | 0–160.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverberación. |
| Room Size | 0–5 | Tamaño de la sala simulada. |
| Rev Time | 0.40–10.00 sec | Duración (tiempo) de la reverb. |
| LfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp.<br>La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| HfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp.<br>Atenúa primero las frecuencias más agudas. |

## 07: Stereo Church

Reverb estereo que simula las reverberaciones de una iglesia.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas.<br>A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Pre Delay | 0–160.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverberación. |
| Room Size | 0–5 | Tamaño de la sala simulada. |
| Rev Time | 1.00–10.00 sec | Duración (tiempo) de la reverb. |
| LfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp.<br>La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| HfDamp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp.<br>Atenúa primero las frecuencias más agudas. |

## 08: Room 1

Reverb estereo que simula las reverberaciones de una habitación. Se trata de una reverb de sala estándar.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas.<br>A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Low Rev Time | 0.06–32.0 sec | Duración (tiempo) de la reverb para las frecuencias graves. |
| Hi Rev Time | 0.06–32.0 sec | Duración (tiempo) de la reverb para las frecuencias agudas. |
| Xover Freq | 160–15000 Hz, THRU | El tiempo de reverberación que dicte Low Rev Time se aplicará por debajo de la frecuencia especificada por este parámetro. De igual forma, Hi Rev Time será el tiempo usado para las frecuencias mayores al actual parámetro. |
| Pre Dly Time | 0–200.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverberación. |
| Density | 0–99 | Densidad de la reverb. |
| Room Size | 5.6–32.6 m | Tamaño de la sala simulada. |
| Early Ref Level | 0–99 | Nivel de volumen de las primeras reflexiones. |
| Release Density | 0–99 | Densidad del sonido escuchado después de varias reflexiones. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido será cortado. La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp. |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado. Atenúa primero las frecuencias más agudas. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp. |
| Post HC Freq | 160–15000 Hz, THRU | Frecuencia a partir de la cual actuará el filtro de corte de agudos (THRU: no se usará filtro). |

## 09: Room 2

Simula la reverberación de una habitación. Es un efecto muy apto para simular salas pequeñas, y produce una reverb muy clara.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas.<br>A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Rev Time | 0.06–32.0 sec | Duración (tiempo) de la reverb. |
| Pre Dly Time | 0–200.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverberación. |
| Density | 0–99 | Densidad de la reverb. |
| Room Size | 1–10 | Tamaño de la sala simulada. |
| Early Ref Level | 0–99 | Nivel de volumen de las primeras reflexiones. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido será cortado. La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp. |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado. Atenúa primero las frecuencias más agudas. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp. |
| Post HC Freq | 160–15000 Hz, THRU | Frecuencia a partir de la cual actuará el filtro de corte de agudos (THRU: no se usará filtro). |

## 10: Room 3

Reverb estereo que simula las reverberaciones de una habitación. Es muy útil para simular grandes habitaciones, y produce una reverb con muchas frecuencias medias y graves.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas.<br>A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Rev Time | 0.06–32.0 sec | Duración (tiempo) de la reverb. |
| Pre Dly Time | 0–200.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverberación. |
| Density | 0–99 | Densidad de la reverb. |
| Room Size | 1–8 | Tamaño de la sala simulada. |
| Early Ref Level | 0–99 | Nivel de volumen de las primeras reflexiones. |
| Release Density | 0–99 | Densidad del sonido escuchado después de varias reflexiones. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido será cortado. La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp. |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado. Atenúa primero las frecuencias más agudas. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp. |
| Post HC Freq | 160–15000 Hz, THRU | Frecuencia a partir de la cual actuará el filtro de corte de agudos (THRU: no se usará filtro). |

## 11: Hall 1

Simula las reverberaciones de una sala de conciertos. Se trata de una rever del tipo Hall convencional. También puede añadirle a la reverb un efecto de chorus para augmentar la sensación de espacio, o para crear algún efecto especial.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas.<br>A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Low Rev Time | 0.06–64.0 sec | Duración (tiempo) de la reverb para las frecuencias graves. |
| Hi Rev Time | 0.06–64.0 sec | Duración (tiempo) de la reverb para las frecuencias agudas. |
| Xover Freq | 160–15000 Hz, THRU | El tiempo de reverberación que dicte Low Rev Time se aplicará por debajo de la frecuencia especificada por este parámetro. De igual forma, Hi Rev Time será el tiempo usado para las frecuencias mayores al actual parámetro. |
| Pre Dly Time | 0–200.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverberación. |
| Density | 0–99 | Densidad de la reverb. |
| Room Size | 5.6–32.6 m | Tamaño de la sala simulada. |
| Early Ref Level | 0–99 | Nivel de volumen de las refexiones iniciales. |
| Release Density | 0–99 | Densidad del sonido escuchado después de varias reflexiones. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido será cortado. La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp. |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado. Atenúa primero las frecuencias más agudas. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp. |
| Post HC Freq | 160–15000 Hz, THRU | Frecuencia a partir de la cual actuará el filtro de corte de agudos (THRU: no se usará filtro). |
| Chorus Rate | 0–127 | Frecuencia de modulación para la reverb. |
| Chorus Depth | 0–127 | Profundidad de modulación para la reverb. |

## 12: Hall 2

Simula las reverberaciones de una sala de conciertos. Es muy apto para simular salas pequeñas, y produce una reverb muy clara.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas.<br>A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Rev Time | 0.06–64.0 sec | Duración (tiempo) de la reverb. |
| Pre Dly Time | 0–200.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverberación. |
| Density | 0–99 | Densidad de la reverb. |
| Room Size | 1–10 | Tamaño de la sala simulada. |
| Early Ref Level | 0–99 | Nivel de volumen las reflexiones iniciales. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido será cortado. La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp. |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado. Atenúa primero las frecuencias más agudas. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp. |
| Post HC Freq | 160–15000 Hz, THRU | Frecuencia a partir de la cual actuará el filtro de corte de agudos (THRU: no se usará filtro). |

## 13: Hall 3

Simula las reverberaciones de una sala de conciertos. Es muy útil para simular grandes habitaciones, y produce una reverb con muchas frecuencias medias y graves.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas.<br>A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Rev Time | 0.06–64.0 sec | Duración (tiempo) de la reverb. |
| Pre Dly Time | 0–200.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverberación. |
| Density | 0–99 | Densidad de la reverb |
| Room Size | 1–8 | Tamaño de la sala simulada. |
| Early Ref Level | 0–99 | Nivel de volumen de las primeras reflexiones. |
| Release Density | 0–99 | Densidad del sonido escuchado después de varias reflexiones. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido será cortado. La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp. |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado. Atenúa primero las frecuencias más agudas. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp. |
| Post HC Freq | 160–15000 Hz, THRU | Frecuencia a partir de la cual actuará el filtro de corte de agudos (THRU: no se usará filtro). |

## 14: Garage

Simula las reverberaciones de un garage. Produce una reverb de habitación con paredes muy duras y reflectantes.

| Parámetro | Valor | Descripción |
|---|---|---|
| Pre Low Freq | 50–4000 Hz | Frecuencia de los bajos. |
| Pre Low Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los bajos. |
| Pre Mid Freq | 50–20000 Hz | Frecuencia de los medios. |
| Pre Mid Q | 0.5, 0.7, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Rango de las frecuencias medias afectadas.<br>A valores mayores de Q, el rango afectado será menor. |
| Pre Mid Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los medios. |
| Pre Hi Freq | 2000–20000 Hz | Frecuencia de los agudos. |
| Pre Hi Gain | -15– +15 dB | Ganancia de los agudos. |
| Rev Time | 0.06–32.0 sec | Duración (tiempo) de la reverb. |
| Pre Dly Time | 0–200.0 ms | Ajusta el retardo entre la señal directa y la reverberación. |
| Density | 0–99 | Densidad de la reverb. |
| Room Size | 1–8 | Tamaño de la sala simulada. |
| Early Ref Level | 0–99 | Nivel de volumen de las primeras reflexiones. |
| Release Density | 0–99 | Densidad del sonido escuchado después de varias reflexiones. |
| Low Damp Freq | 50–4000 Hz | Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el sonido será cortado. La función Low Damp corta los graves de forma más brusca comparado con las otras bandas. |
| Low Damp Gain | -36–0 dB | Grado de Low Damp. |
| Hi Damp Freq | 2000–20000 Hz | Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido será cortado. Atenúa primero las frecuencias más agudas. |
| Hi Damp Gain | -36–0 dB | Grado de High Damp. |
| Post HC Freq | 160–15000 Hz, THRU | Frecuencia a partir de la cual actuará el filtro de corte de agudos (THRU: no se usará filtro). |

# Especificaciones

## VC-2: V-Card Vocal Designer

### Funciones Principales

- Transformar la entrada de voz del micro en coros de alta calidad, y en coros humanos.
- Use el teclado para tocar coros y controlar la afinación en tiempo real.
- Transforme el carácter de su voz en tiempo real.
- Toque acrodes vocales de alta calidad desde el teclado.

### Algoritmos

- Modeling Choir
- Modeling Vocal
- Modeling Analog Voice
- Vocoder Choir
- Vocoder Solo
- Vocoder Vintage
- Polyphonic Pitch Shifter
- Keyboard Choir
- Keyboard Vocal
- Keyboard Analog Voice
- Processor Type 1
- Processor Type 2

### Efectos

- Multi-efectos: 41 sets
- Chorus: 8 sets
- Reverb: 14 sets

### Funciones de rendimiento asistido

- Auto Note Switch (usable sin tocar el teclado)
- Multi-Chord Memory Function

### Memoria Interna (User)

- Patches: 448

### Memoria de Presets

- Patches: 64

### Apariencia

- PC CARD (68 pines, Tipo II)

### Accesorios

- Manual de Usuario
- Caja para la tarjeta

### Configuraciones de Hardware Soportado

Este producto sólo puede ser usado mientras la tarjeta esté insertada en el dispositivo hardware soportado.

(1) V-Synth, entrada de micro

(2) VariOS, entrada de micro, teclado MIDI externo, etc.

* *En interés del desarrollo del producto, las especificaciones y/o apariencia de la unidad pueden estar sujetos a cambios sin previo aviso.*

# Índice


## A

Algorithms ..... 7
Attack ..... 26
AutoNote ..... 54
AutoNoteSw ..... 28–29

## B

Beam ..... 37
Beep ..... 17
BENDER ..... 27, 52
Breath ..... 61

## C

C1 ..... 11, 44, 49
C2 ..... 11, 44, 61
C3 ..... 44, 61
Carr ..... 50, 52
Carrier ..... 7, 24
Chord Memory ..... 11, 36, 65
Compare ..... 20
Compressor ..... 23, 58
Controller ..... 29, 55
Ctrl Tx ..... 61
CtrlCopy ..... 57
CURSOR ..... 44

## D

D BEAM ..... 10
Data Transfer ..... 19, 65
Del ..... 57
Delete ..... 62
DIGITAL AUDIO INTERFACE ..... 13
DIGITAL OUT ..... 45
DIRECT OUT ..... 13, 45
Disk ..... 63
Disk Load Project ..... 38
Disk Save Project ..... 38
Display ..... 11, 44

## E

Effect ..... 7, 30
EFFECTS ..... 12
EQ ..... 35, 60
EQUALIZER ..... 25, 51
EXIT ..... 44

## F

Factory Reset ..... 39, 64
Formant ..... 28, 54

## G

GAIN ..... 13
GLIDE ..... 25, 51
Grounding Terminal ..... 45
GROWL ..... 25, 51

## H

Hold Dump ..... 28, 54

## I

Import ..... 62
Indicator ..... 44
Information ..... 34, 65
Init ..... 34, 61
INPUT ..... 10, 13–14, 17, 45–46, 49
Internal Memory ..... 8, 32
IO ..... 35, 60

## K

KBD ..... 36
KEY ASSIGN ..... 26, 52
KEYBOARD ..... 11
Knob ..... 61

## L

LCD CONTRAST ..... 13
Level ..... 25, 27
Limiter ..... 23, 58
Load Project ..... 38, 63

## M

MAIN OUT ..... 13, 45
Master ..... 35, 60
MENU ..... 44, 47
mic ..... 13–14, 17, 46
Mic Setting ..... 22, 58
MIC Setting Name ..... 22
MicSet ..... 58
MIDI ..... 13, 45, 60
MIDI Mode ..... 47
MIDI/USB ..... 35
Mod Ctrl ..... 54
Modulation ..... 12
Modulator ..... 7

## N

Name ..... 56
Natural ..... 53–54
NATURAL VOICE ..... 28–29
NOISE SUP ..... 24
Noise suppressor ..... 23, 58
NS ..... 59
NS-COMP ..... 23, 59
NS-LIMIT ..... 23
NS-LMT ..... 59

## O

OSC ..... 24, 28, 50, 54
OSC Wave ..... 53
OUTPUT ..... 45

## P

Pan ..... 26–27
PATCH ..... 14, 18
Patch ..... 50
Patch Controller Copy ..... 21
PATCH Delete ..... 21
PATCH List ..... 16, 21
PATCH Name ..... 20
PATCH PALETTE ..... 11, 16
Patch select ..... 47, 49
PATCH Tune ..... 18
PATCH Write ..... 20
PC CARD ..... 12, 44
PEDAL ..... 13, 37
PHONES ..... 13, 44
PITCH ..... 25, 50
Pitch Bend ..... 12
POLY PITCH SHIFTER ..... 28, 29
PolyPShift ..... 54
PORTAMENTO ..... 26, 52
POWER ..... 12, 14, 44, 46
PPS ..... 54
Pre-Effect ..... 23, 58
Project ..... 8, 41, 63, 66

## R

Release ..... 26
Rx Channel ..... 49

## S

Save Project ..... 38, 63
ScaleTune ..... 56
Setting Name ..... 22
Storage ..... 40
SYSTEM ..... 34, 60

## T

Talk Switch ..... 11
Tempo ..... 56
Temporary Area ..... 8
Three-band equalizer ..... 23, 58
TIME TRIP PAD ..... 10
TONE ..... 28, 54
Top ..... 14–15, 22
Top menu ..... 47
TT Pad/Knob ..... 37
Tune ..... 56
TVA ..... 51–53
Tx ..... 36

## U

UNVOICE ..... 28–29, 53–54
USB ..... 8, 13, 40, 42, 45, 66–67
Utility ..... 65

## V

VALUE ..... 44
VARI Pitch ..... 53
VARI Time ..... 53
VARIFormant ..... 53
VC-2 Card ..... 8
VIBRATO ..... 25, 51
Vocoder ..... 7, 28, 53
Volume ..... 10, 44

## W

Wave ..... 27, 41, 53, 62, 66
Wave Browser ..... 33
WAVE Copy ..... 33
WAVE Delete ..... 33
WAVE Exchange ..... 33
Wave Import ..... 32
WAVE Move ..... 33
Work Area ..... 8
Write ..... 34, 57, 61